No. 58 CENA 140 KČ ÚNOR 1997

ČASOPIS S CD-ROM PRO PC A AMIGU

EXCALIBUR

NEJLEPŠÍ PROGRAMY A HRY

CENA VČETNĚ CD-ROM 140 KČ
9 771210 112005 00058

Přílohou tohoto časopisu je CD-ROM. Pokud CD-ROM chybí, vyžadujte ho u prodejce.

Legendární Excalibur krále Artuše

Excalibur v roce 1997

Mnozí z vás si jistě položí otázku „Jaký bude Excalibur v roce 1997 a co mi přinese?“. Proto zde uvádíme deset hlavních charakteristik EXCALIBURU a EXCALIBUR CD roku 1997:

1. EXCALIBUR CD zajišťuje jednoduchý a pravidelný přísun hratelných částí her a dalších užitečných programů. Můžete si je tak vyzkoušet, aniž byste je museli kupovat.
2. Součástí EXCALIBUR CD je tištěný časopis, ve kterém vychází popis a hodnocení plných verzí her od zkušených redaktorů. Pokud pak budete chtít koupit hru, bude Váš výběr snadnější.
3. V časopise je mnoho informací v desítkách nových a znovuobnovených rubrik, jako jsou například novinky, jak dál?, první pomoc, poslední pomoc, množství čtenářských rubrik, reportáže, zkušenosti uživatelů, testy prodejen a další. Získáte tak přehled o tom, co se ve světě počítačů a počítačových her děje.
4. České ovládací prostředí, vyvinuté lidmi od EXCALIBURU, umožňuje snadné ovládání programů na EXCALIBUR CD. Je funkční na všech počítačích typu PC, které mají CD-ROM mechaniku a prostředí DOS nebo WINDOWS. EXCALIBUR CD také pracuje na počítačích typu Amiga. *
5. Minimální hardwarové požadavky her se liší podle konkrétních programů. Na EXCALIBUR CD je kolem 600 MB programů pro počítače typu 386 až Pentium. U her je český popis s uvedením typu hry, výrobce a hardwarové konfigurace. EXCALIBUR CD též obsahuje kolem 50 MB programů na počítače Amiga.
6. Na EXCALIBUR CD jsou nejlepší programy různých žánrů, které pro Vás EXCALIBUR vybral z tisíců shareware a demoverzí z celého světa. Ušetříte tak mnoho času i peněz.
7. Můžete se vypravit do světa Internetu, jehož zmenšená podoba je pro Vás na EXCALIBUR CD připravena. Poodhalíte jeho tajemství a přitom neutratíte ani korunu za telefonní poplatky ani nepřijdete o mnoho času. **
8. EXCALIBUR jako časopis vychází již sedmým rokem. Dnešní EXCALIBUR CD spojuje tradici a kvalitu s technologií zítřka. Kvalitní autoři a dlouholeté zkušenosti ve spojení s nezávislostí redakce i vydavatelství zaručují kvalitu obsahu a informací.
9. Předplatitelé se těší maximální pozornosti ze strany vydavatelství. Zásilky jsou dopravovány poštou až do domu na uvedenou adresu. Formát EXCALIBURU (zmenšená A4) je uzpůsoben poštovním schránkám na sídlištích a riziko zcizení se snižuje na minimum. Případné reklamace vyřizuje EXCALIBUR ke spokojenosti zákazníka do 24 hodin.
10. EXCALIBUR CD je výborná možnost, jak obdarovat někoho ze svých blízkých (nebo samozřejmě i sebe) a zajistit tak spolehlivý přísun potřebných programů a informací. Pokud si nyní předplatíte EXCALIBUR CD, zaplatíte za jedno číslo včetně CD-ROM místo 140 jen 100 Kč! Předplatné na 12 čísel stojí 1200 Kč (ušetříte 480 Kč), půlroční předplatné (6 čísel) stojí 600 Kč (ušetříte 240 Kč). EXCALIBUR bude v roce 1997 pravidelně vycházet vždy koncem každého měsíce.

Jak získat předplatné? Stačí, když předplatné uhradíte poštovní poukázkou typu C na adresu **PCP - EXCALIBUR, box 414, 111 21 Praha 1** a EXCALIBUR budete nadále dostávat poštou od nejbližšího čísla. **Další informace obdržíte na tel. 02 / 66 71 23 15 - 6.**

** Zatím jen Amiga 500 - 4000. ** Připravujeme od nejbližších čísel.*

EXCALIBUR 58

Realms of Hamring

Vážení čtenáři!

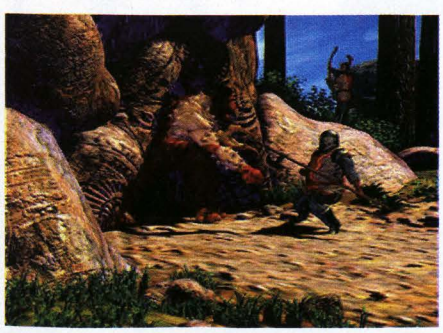
V časopisech, jež jsou v současné době na trhu k dostání, se setkáváme s postojem „my píšeme - vy čtěte, konec". A to je podle nás špatné.

Smyslem Excaliburu bude komunikace. Nemyslíme pouhé dopisy a odpovědi. Naše představa je úplně jiná. Pokud jste již alespoň zběžně prolistovali stránky tohoto čísla, určitě jste si všimli velkého množství nových rubrik. Možná vás po jejich přečtení napadlo: „Tak tohle přeci není pravda. Tak takhle bych to napsal taky..." Určitě máte své připomínky, návrhy či vlastní články. Pošlete nám je tedy, kdo ví, jaké talenty se mezi vámi skrývají.

Budete tak mít možnost nás kontrolovat a spolupodílet se na dalších číslech. Díky této spolupráci budeme vědět, co přesně si přejete a vyhovíme vám.

Přesvědčit se můžete již v tomto čísle, kdy jsme otiskli zajímavý článek našeho čtenáře. Nešetřte nás a vše nám ihned sdělte. Pište nám své příspěvky, návrhy, připomínky a i vaše články, neboť jen tak lze vytvořit onen živý organismus a jen tak se můžete stát jeho součástí. My, rytíři Kruhového stolu, my jsme připraveni!

Z našeho sídla vás všechny jménem naší redakce zdraví **KozLeek.**



Lands of Lore: Guardians od Destiny

RUBRIKY

ÚVODNÍK 3
NOVINKY 6
PLAKÁT 50
obsah Excalibur CD58 - Amiga 94
obsah Excalibur CD58 - PC 95
seznam článků z excaliburů 1-57 96
PSÁNO V EXCALIBURU 69
TESTY PRODEJEN 72
ZPRAVODAJOVÉ HLÁSÍ 72
JE TO DIVNÝ 72
CHECHTY 72
VOLNÁ ŘEČ 71
PRVNÍ POMOC 87
POSLEDNÍ POMOC 88

HACKING: **Špióni, špióni, hejbejte se!** ..**68**
PROFIL FIRMY: **Team 17**. **66**

HARDWARE

CO KOUPIT? 93
SÍLY VYROVNÁNY: **Joysticky** 90
CO NÁS ZAUJALO: **Procesor Intel Pentium s technologií MMX** se představil světu 92

JAK DÁL?

NÁVOD: **Tubra Ubra II** 45
NÁVOD: **Alien Virus** 84
NÁVOD: **Azrael's Tear** 76
NÁVOD: **Pandora Directive** 78
NÁVOD: **Theme Park** 80
NÁVOD: **The Elk Moon Murder** 75
NÁVOD: **Tomb Raider** 74
RADY: **Nascar Racing** 86

IN

- konečně je tu opět IN - OUT
- 100 stran a CD jako standard
- množství nových rubrik v Excaliburu
- vyslali jsme několik špiónů-autorů do konkurenčních časopisů
- Kačeři přejeli Pantery
- restaurace u kulele
- Baileys

OUT

- někdo to ještě nepochopil
- zatím jsou příliš krátké
- špióni byli uplaceni, asi to vědí
- génius a génius opět spolu
- Standa je out
- a ledy tají
- a ani se nezeptá

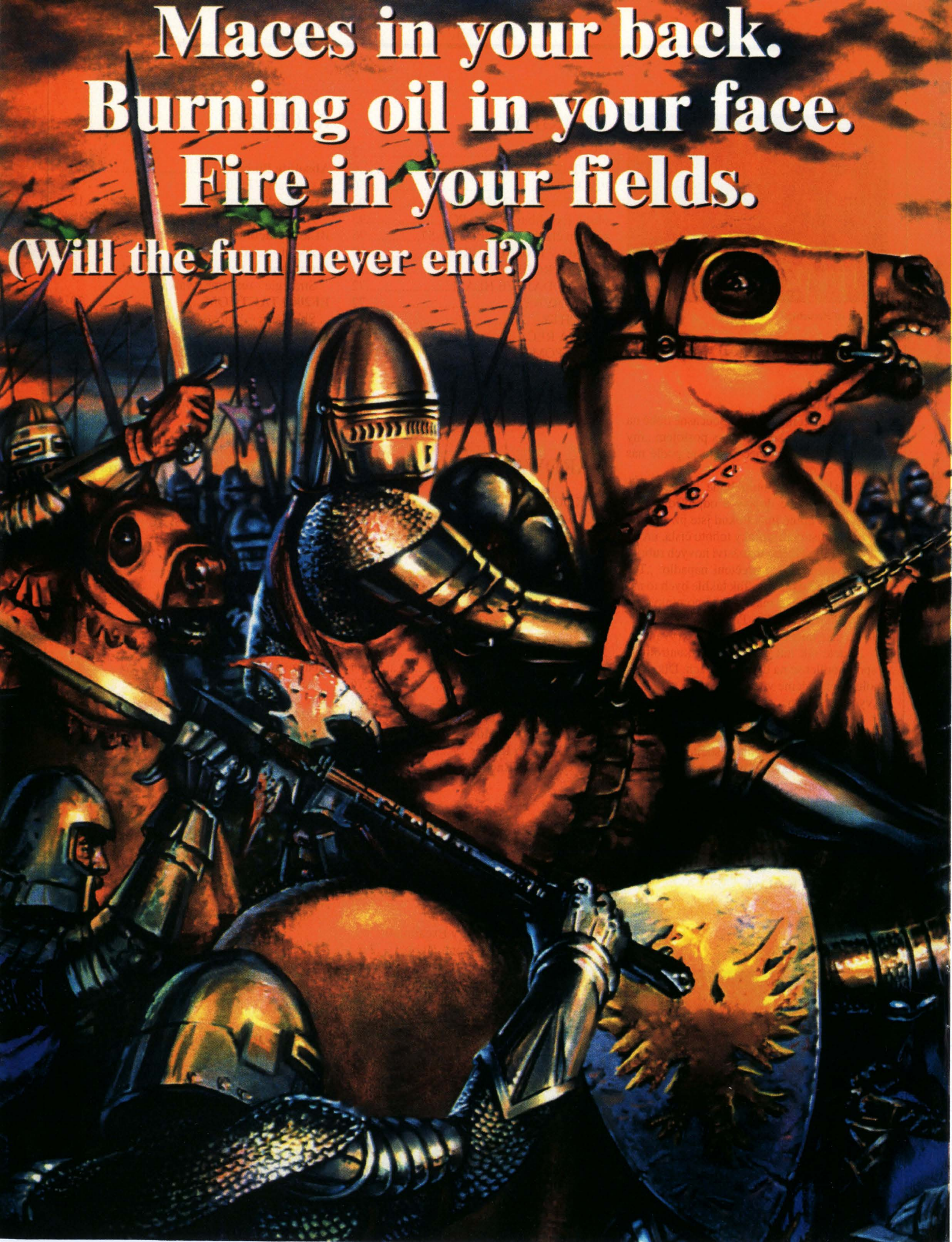
RECENZE

PC

Absolute Pinball 46
simulace - Pinball
Archimedian Dynasty 16
Akční - sci-fi - ponorky
BLaM Machinehead 32
Akční - sci-fi
Command & Conquer: Red Alert 60
Strategie - realtime - válka
EF2000 TACTCOM 23
Simulátor - bojové letouny
F-22 Lightning 20
Simulátor - bojový letoun
Genewars 57
Strategie - real-time - sci-fi
HyperBLade 36
Sport - sci-fi
Master Of Dimensions 40
Adventure - všehochuť
Master Of Orion 2: Battle at Antares 54
Strategie - vesmírná
Mechwarrior 2: Mercenaries 28
Akční - simulátor - sci-fi
Muppet Treasure Island 37
Adventure - pohádka
Nascar Racing 2 24
Simulátor - automobily
NHL '97 34
Sport - hokej
Rama 38
Adventure - sci-fi
Realms of the Haunting 12
Adventure - akční - horor
The Elder Scroll : Daggerfall 42
RPG - fantasy
Tom Clancy: SSN 18
Simulátor - Atomová ponorka
Tomb Raider 14
Akční - 3D
Tunnel B1 48
Akční - 3D - sci-fi
Star Trek: BORG 53
Interaktivní film - sci-fi
Steel Panthers 2 - Modern Battles 58
Strategie - konfikty po 2. světové válce
Ultimate Soccer Manager 2 62
Strategie - manager

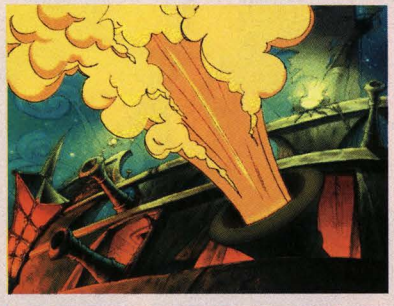
AMIGA

Bograts 64
Logická - směs
Burnout 26
Závody - autíčka
Capital Punishment 65
Bojová
Jetpilot 22
Simulátor - bojový letoun
Tiny Troops 56
Strategie - sci-fi
Trapped 44
RPG - fantasy
Wendetta 2175 30
Akční sci-fi střílečka


Maces in your back.
Burning oil in your face.
Fire in your fields.
(Will the fun never end?)

The Curse of Monkey Island

Společně s pokračováním *Lands of Lore* se v tomto čísle Excaliburu představuje další prodloužení jedné z veleúspěšných herních sérií, *The Curse of Monkey Island.* Není snad mezi námi takového člověka, který by neznal piráta s nejpitomějším jménem, jaké se kdy plavilo po Karibiku, Guybrushe Threepwooda, který se představil hernímu obecenstvu už ve dvou předchozích hrách, *Secret of Monkey Island* a *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge.* Příčinou nezapomenutelnosti jsou jednak legendární LucasArts a jednak jejich skvělá práce. Nikomu se nemůže vytratit z paměti, když pátrá po bájném pokladu Mokey Islandu a najde pouze tričko s nápisem: „Já jsem našel poklad Oslího ostrova." nebo když lehce konverzuje se psem v hospodě na téma: „Haf, vrrrrrr, haf, haf ňaf." či si popovídá se slepým strážným Oslího ostrova, chránícím pokojný spánek všech jeho obyvatel. Nebo nezapomenutelně animovaná a ozvučená scéna u učitele šermu, kdy na scénu vstoupí THE MACHINE (ale to pochopí jen Pepa, Magda, David a nemnozí další).



No, a Guybrush je tu opět. Nosíme všichni naději v srdci, že zůstane stejně roztržitý, hloupý (nic osobního) a zábavný jako kdysi. Doufáme, že zase bude viset na laně nad propastí držíc jednou rukou těžkou truhlu s pokladem a druhou sebe samého ještě chvilku při životě. V tom vtrhne na scénu možná zachránkyně, jedna veleznámá šermířka, a zeptá se ho, jak se to vlastně má a jak se dostal do tak prekérní situace. A doufáme, že ten náš filuta upozorní na svou naléhavou potřebu záchrany života oklikou, mysleje, že stará známá pochopí narážku: „To je dlouhá historie." Avšak ona nepochopí, vážení, že? A odpoví: „Já mám ale času dost, tak povídej, vyprÁvĚJ, PŘEHÁNĚJ!"

Tak, dosti. Samozřejmě bychom nebyli rádi, kdyby se ve třetím pokračování objevovaly staré vtipy, navíc ještě ze začátku druhého dílu, které zná každý, ani hru nemusel hrát, že ano? Trocha informací od *Lucasů* však nasvědčuje tomu, že si hra ponechá svérázný humor z prvních dílů a že k tomu nebude potřebovat už jednou použité vtipy.

Příběh hry začíná tím, že hlavní padouch série, podlý, mazaný, hanebný a kdovíjakještězločinný piráto-duch LeChuck, se pokouší dvořit se Elaine Marleyové, Guybrushově jediné pravé lásce, s cílem udělat z ní svou nemrtvou nevěstu. Nic netušící Guybrush Threepwood po neohrabaném a diletantském vzoru Pratchettova Mrakoplaše samozřejmě přispěje měrou velikou ke zdaru LeChuckova plánu. Navlékne své milované prokletý prsten a promění ji tím ve zlatou sochu, která mu asi těžko řekne „děkuji" natož nějaké to „ano", jak už se to tak na svatbách říká. Teď musí Guybrush vykročit (samozřejmě tou špatnou nohou) za záchranou své drahocenné nevěsty, v čemž mu budou bránit jak mrzcí darebáci a piráti, tak i bídný LeChuck sám. O tom, že tvůrci neztratili úplně smysl pro humor, který je tak důležitou součástí her z MonkeyIslandovské série, svědčí i pár vtípků z jejich informačních materiálů. Praví se v nich například že: „LeChuck je zpátky a je mrtvější než kdykoliv předtím!", ledacos napovídá i příslib setkání s vegetariánskými kanibaly a podobnými veselými taškařicemi.

Zpracování tentokrát bude pojato v kresleném stylu podobnému *Full Throttle* a hra bude chodit jen pod Windows 95 (další z důkazů o tom, že autoři mají smysl pro humor) (Spíš odvahu - KozLeek). Ne, nemyslím, že by hra pod Windows 95 byla předem nějak handicapována, záleží na tom, jak dobře se naprogramuje. Na druhou stranu, oficiální verze data vydání *The Curse of Monkey Island* zní „v první polovině roku 1997", takže se mnohé může ještě změnit. V každém případě nemáme zatím žádné informace o požadovaném minimu, na kterém hra poběží, atd. ap.

—Fanatic ... v.r. ... h.ch.k.r.d.t.n.

Novinky PC

Ages of Wonder - Epic Megagames / strategie - Prostředím hry *Ages of Wonder* je mytologický svět, kde se vyskytují různá podivná stvoření hrdinové a vše další, co patří k takovému světu. Ovládání této strategie „na tahy" připomíná ze všeho nejvíce vynikající *Warlords 2. Ages of Wonder* však mají přirozeně více druhů jednotek, více možností i lepší grafické zpracování. Datum vydání: konec roku 1996

Ecstatica 2 - Psygnosis / adventura - Prvním z několika velkých návratů na herní scénu je pokračování velmi dobré adventury *Ecstatica,* ve které byl použit výjimečný engine vykreslování postav pomocí elipsoidů namísto vektorů. Známé novinky o hře jsou zatím jen z oblasti grafické, zvýšení počtu detailů, vylepšené stínování atd., ale určitě se na hru *Ecstatica 2* podíváme blíže v některém z dalších čísel. Datum vydání: první čtvrtina roku 1997

Extreme Assault - Blue Byte / akční / helikoptéra - Firma *Blue Byte* momentálně dokončuje akční hru *Archimedean Dynasty,* ve které použila svůj nový 3D grafický engine. *Blue Byte* si o něm myslí, že je natolik dobrý, že bude ještě nějakou chvíli hledat konkurenci, a proto jej chce využít pro svou novou hru *Extreme Assault,* ve které se tentokrát objeví v hlavní roli mimozemšťané a supermoderní helikoptéra. Podrobnosti budou následovat (snad). Datum vydání: začátek roku 1997

Hexen 2 - Raven / 3D akční - Dalším velkým návratem by se dal nazvat druhý díl hry *Hexen* od programátorského týmu *Raven Software,* úspěšného nejen s původním *Hexenem,* ale i s *Hereticem,* hlavně však s legendárním dungeonem *Black Crypt.* Autoři použijí ve hře *Hexen 2* engine z *Quake* od *iD Softu,* pochopitelně o něco vylepšený. Hru budete moci hrát za několik ras, pro každou rasu bude připraveno pět speciálních zbraní atd. Bližší informace vás s postupem času určitě neminou! Datum vydání: hluboko v roce 1997

iM1A2 Abrams - Interactive Magic / simulátor / tank - Narozdíl od *Hexena 2* je simulátor tanku *iM1A2 Abrams* už téměř hotov. Pro *Interactive Magic* tvoří firma *Charybdis Enterprises* velice rozsáhlý, propracovaný a věrohodný simulátor, ve kterém se objeví spolu s hlavním hrdinou panem Abramsem i další moderní americká i ruská technika, letadla, helikoptéry, pěchota, dělostřelectvo apod. Objeví se v bitvách v současných i v blízké budoucnosti možných situacích. Datum vydání: leden 1997

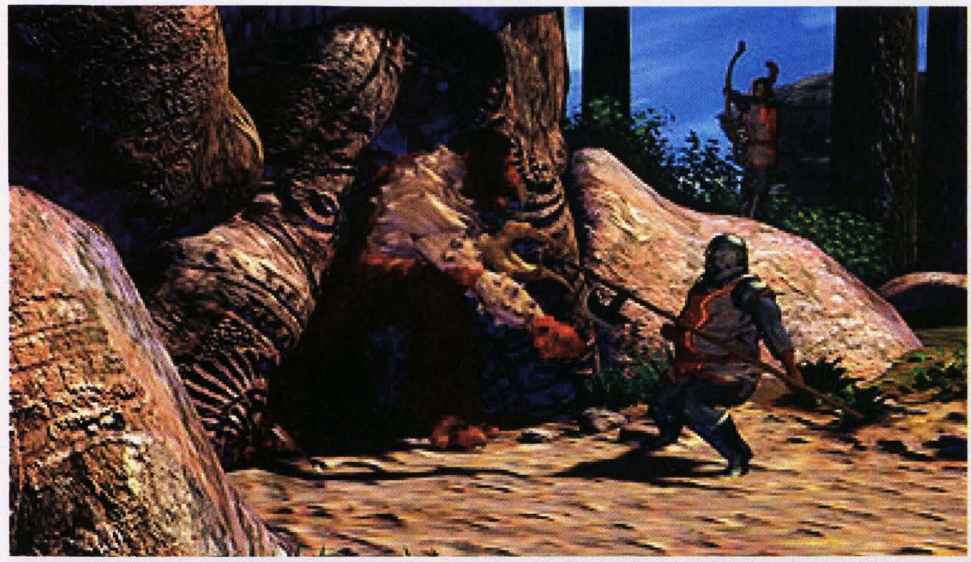
Alchemix. V nejbližší době vydá děčínská firma BBS novou českou hru *Alchemix*, jež bude pro platformy PC a Macintosh. Podle demoverze jsme se mohli u nás v redakci přesvědčit přesvědčit, že se jedná o poměrně obtížný logický rychlík hratelný ve dvou modech, přičemž v každém lze nastavit tři stupně obtížnosti. Zahrát si budou moct až čtyři hráči proti sobě po síti.

Koala Lumpur: Journey to the Edge - Broderbund Software / adventura - Už název této adventury napovídá, že nepůjde o téma podobné *Phantasmagorii,* ale ladění bude tak nějak do humorna. V podstatě jde o to, že Ela Mentál, nejvyšší, svrchovaná bytost v zemi Koaly Lumpura přinutí právě Koalu a jeho přátele vydat se po stopách „Ztraceného svitku komiksových proroctví". A je to jasný. Datum vydání: únor 1997

NBA Hangtime - Williams / sport / basketbal - Tato hra je konverzí basketbalu z velkých automatů. Firma *High Voltage Software* pracuje na tom, aby co nejvěrněji přenesla z heren do domácnosti atmosféru automatové hry, přidá však i tvorbu vlastních hráčů (snad i proto, abyste si mohli vytvořit třeba Michaela Jordana, který není z reklamních důvodů spolu s několika dalšími největšími hvězdami NBA přítomen ve hře mezi 150 kopiemi opravdových hráčů). Datum vydání: začátek '97

Pyst - Palladium Interactive / adventura - Z úspěchu hry *Myst*

Lands of Lore: Guardians od Destiny



Už jsem málem zapomněl, jak dobrá byla hra *Lands of Lore: Throne of Chaos.* Nebýt toho, že jsem dostal za úkol (no, kdo může říct, že ví, jak to bylo) napsat něco o připravovaném druhém dílu této hry, asi bych nezalistoval v paměti, abych si ji připomněl. A protože to nebylo listování příliš bohaté na detaily, jal jsem se listovat starými Excalibury. Našel jsem, co jsem potřeboval. Recenzi plnou detailních popisků o tom, co a jak se ve hře dělá. Nebylo tam sice nic moc o příběhu, jak hra vypadá a zní, ale to už se mi vybavilo samo. Pokud tedy nejste pamětníky, vězte, že první díl *Lands of Lore* byl nejlepším dungeonem své doby (přelom 1993/1994, pominemeli neopominutelný *Dungeon Master)* a je jedním z nejlepších dungeonů všech dob. A to jak po grafické, tak po hudební stránce, s ohledem na detailnost prostředí, propracovanost příběhu i rozsah hry samotné. V jedné každé oblasti hodnocení hry by se našli přemožitelé *Lands of Lore* (tím spíše s přibývajícím časem), ale první díl hry, o které si tady vlastně máme už dávno povídat, spojil dohromady nadprůměrné výkony ve všech směrech a kvalitou jen přetékal ze všech stran (jako když napustíte vodu do igelitky, kterou jste půjčili ježkovi). Proč se o tom zmiňuji tak obšírně? Snad aby bylo jasné, že od *Westwood Studios* se můžeme těšit v podobě *Lands of Lore: Guardians od Destiny* na nepochybně kvalitní a slibné dílko. Možná by stačilo uvést na začátku krátký výčet nejúspěšnějších titulů týmu *Westwood Studios:* RPG série *Eye of the Beholder* (spolu s *SSI* ještě pod *Mindscape),* matka realtimeových strategií *Dune 2,* adventurní trilogie *Legend of Kyrandia* a pro ty -ML-adší z vás *Command & Conquer.* Možná by to stačilo, ale to bych musel smazat to, co už jsem napsal, a k tomu mě nikdo nedonutí (Ne, Pepo! Nemaž to!! Ty v... Prosim, prosim;-).

Dnes, po dvou a půl roce tvrdé práce se *Strážci Osudu* blíží dokončení. Máme pro vás k dispozici několik faktů, které by nám všem měly přiblížit, na co se tak asi máme připravit.

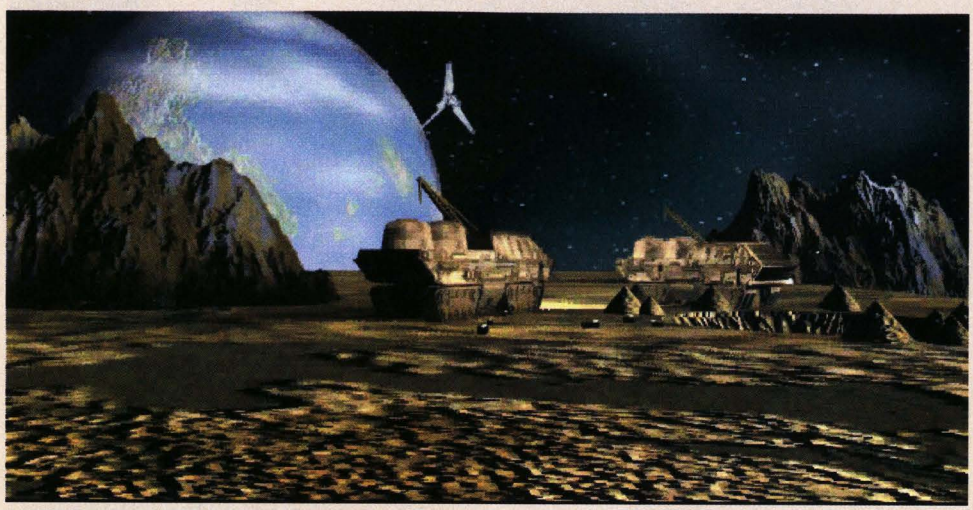
Autorům naštěstí nepadl do oka Billův operační systém, resp. nějaký ten šek s hodně nulami, hra tudíž poběží pod DOSem, a to ve volitelném rozlišení 640 x 400 nebo 320 x 200. Můžeme očekávat vylepšenou a stále se vylepšující umělou inteligenci protivníků. V praktické podobě by to mělo znamenat, že už to nebude jen hráč, kdo uhýbá před firebally a podobnými neplechami, také ostatní si před nimi budou hledat útočiště. Pokud zraníte své protivníky natolik, že budou mít na kahánku, pravděpodobně se obrátí na ústup, pošlou pro posily nebo se přeskupí, aby chránili ty, co jsou na tom nejhůř, v poslední fázi boje na vás vyrukují s prosbami o milost (jestli jim ovšem neutnete tipec příliš rychle). Ve hře se budete pohybovat po 20 oblastech od přerostlé divoké džungle po stále se měnící Město Starověkých. Na svých cestách budete potkávat různé postavy, které si budou pamatovat prokázané služby ať už přijaté, nebo poskytnuté. Vy jakožto hrdina budete mít možnost zvolit si také, zda budete zlí nebo dobří nebo něco mezi tím. To ovlivní průběh a trochu i příběh hry. Vězte, že na konec hry lze dojít různými způsoby. Připraveno je také kolem 80 kouzel, které vám budou pomáhat v dosažení vítězství. Vyvolávání válečníků, duchů zemřelých nebo přivolání mocné bouře blesků jsou jen úlomky z džbánu plného kouzel. Minulý díl *Lands of Lore* byl detailní i v zásobování lampy olejem a z toho vyplývajícího zešeřování se v podzemních chodbách s úbytkem náplně lampy. Tentokrát autoři nechali dokonce blikat louče, šlehat plameny ohně nebo kouzelné předměty světélkovat na povrchu „výboji syrové magie" (zahrajem si na Pratchetta, máme pušky a bodáky).

Takže, končím s přívalem slibů, už toho bylo dost (navíc mi všechny sliby došly) a loučím se s vámi ještě jedním faktem: *„Lands of Lore: Guardians of Destiny* by měl vyjít teď někdy a nebo o trochu později. (Fakt!)

—Fanatic

Rebelion

Když **George Lucas** dával do smlouvy o filmu Star Wars článek, který mu zajišťoval práva na komerční využití všeho, co s budoucím filmem souvisí, možná ani netušil, kolik si pár řádky strojopisu vydělal miliónů dolarů. Ne, že by mu hned spadly do klína, ale mohl využít následné obrovské popularity hlavních postav filmu. Počítačové hry nejsou zdaleka jedinou oblastí, kde se toto využití uskutečnilo, ale rozhodně nejsou oblastí nevýznamnou. Možná to pramení z toho, že si George Lucas rád hraje. Faktem však zůstává, že po veleúspěšných adventurních počinech přišly hry s již zmiňovanou tématikou Hvězdných válek: simulátory (jak jinak než vesmírné) *X Wing, Tie Fighter,* otřesné, ale úspěšné „interaktivní filmy" *Rebel Assault I & II* nebo doomovina *Dark Forces*. Nyní se *LucasArts* s hrou *Rebellion,* čerpající námětově z vesmíru Hvězdných válek, pouští na pole real-timeových strategií.



Jedná se o klasickou dobyvatelskou strategii, ovšem s několika zvláštnostmi, vyplývajícími z použití vesmíru *Star Wars.* Hráč má na začátku hry možnost zvolit si, zda bude sloužit Impériu, nebo se pustí do boje za svobodu spolu s Rebely. Každá strana má samozřejmě své výhody a nevýhody. Liší se také jejich cíle. K tomu, abyste úspěšně dokončili hru za Impérium, musíte zajmout Luka Skywalkera, Mon Mothma a zničit rebelskou základnu, která je náhodně umístěna na některé z okrajových planet. Budete-li hrát za Rebely, vaším hlavním úkolem bude strčit pod zámek Darth Vadera, Imperátora (Císaře, chcete-li) a rozbít pro změnu hlavní město Impéria na planetě Coruscant. Celou hrou vás provází vaši agenti. Pro Rebely pracují jako agenti staří známí C-3PO a R2D2. Impérium má humaniodního robota s nezbytným sterilním hlasem, který byl stvořen pro účely této hry a který se jmenuje IMP-22.

To, čím se odlišuje *Rebellion* od ostatních vesmírných strategií, je přítomnost postav z vesmíru *Hvězdných válek.* Je zde 50 osob, které jsou spojeny různými vztahy jedna s druhou. Někteří jako Luke Skywalker nebo Darth Vader mají možnost využívat Síly ke zlepšení svých vlastností v boji, v diplomacii nebo při sabotáži. Vystoupením některé z postav při nějaké akci zvyšuje pravděpodobnost jejího úspěchu. V rámci vztahů mezi sebou mohou postavy provádět věci, které se vám zrovna nehodí „do krámu". Například Luke na začátku hry ještě není Rytířem Jedi a v jednom momentě hry prostě zmizí za Yodou, aby s ním mohl trénovat. Vrátí se sice jako Rytíř Jedi, ale po dobu tréninku ho samozřejmě nemůžete používat. Nebo pokud se Luke a Darth Vader vyskytují ve stejném sektoru, vytuší přítomnost toho druhého a bude je to táhnout k sobě. To povede jistojistě k boji, který skončí tím, že jeden nebo druhý bude zajat. Pokud to bude Luke, Han Solo může cítit jako povinnost vysvobodit Luka a pokud nebude úspěšný, hned máte o dva lidi míň.

O *Rebellionu* by se toho dalo napsat ještě trochu víc, není už ale moc místa a chci nechat také něco pro budoucího recenzenta. Hra je sice ohlášena na první čtvrtletí roku 1997, ale před rokem *LucasArts* tvrdili, že pokračování *Dark Forces* bude k mání na jaře 1996. A dodnes ještě nikdo *Dark Forces II* neviděl. **—Fanatic**

hodlají čerpat také tvůrci parodické adventury *Pyst.* Ta začíná tím, že po návštěvě miliónů hráčů, kteří zde prožívali nezapomenutelné a napínavé dobrodružství, ostrov Myst poněkud utrpěl. Všichni znáte problémy velkých aglomerací, kde je nahňácáno příliš mnoho lidí najednou. Grafitti, odpadky a všechny ty nevábné věci. Datum vydání: začátek '97

Sega Rally - Sega / závody - Poslední zmiňovanou novinkou je zároveň poslední konverze z 32-bitové konzole na PC. Tentokrát je tou konzolí Sega Saturn a hrou Sega Rally. Hra bude obsahovat všechny tři tratě i jednu bonusovou (identicky k originálu). Sega Rally bude podporovat hru po modemu i v protokolu IPX, ne tak TCP / IP (zatím). Datum vydání: leden 1997

Všechna data vydání mohou být v zájmu zajištění kvality produktů odložena. Krása. **—Fanatic**

Novinky Amiga

Vulcan soptí. Anglická společnost *Vulcan Software* je v současnosti největším světovým producentem a distributorem amigáckých titulů. Jen v tomto Excaliburu si můžete přečíst recenze čtyř jejich her: *Burnout, Bograts, JETPilot a Tiny Troops. Vulcan* chystá pro letošek nejméně dalších sedm titulů, mezi nimiž samozřejmě nebude chybět ani pokračování slavné *Valhally.* Hra *Hellpigs,* kterou *Vulcan* uvede na trh v nejbližší době, bude podle reklamních materiálů nejlepší adventura, jakou kdy Amiga viděla. Její dokonalost by měl dokumentovat fakt, že je to první hra *Vulcanu,* která bude vydána na CD a bude kompletně namluvená (na hlásek z *Valhally* zapomeňte!) a *Vulcani* slibují i nějaké to full motion video. Autoři jako nejvhodnější konfiguraci doporučují Amigu 1200/4000 s procesorem alespoň 68030 a 4 MB RAM (2 MB chip + 2 MB fast). *Hellpigs* by se měli teoreticky rozeběhnout i na A500 se dvěma megy RAMky, ale netroufám si

odhadovat, jak to bude vypadat. Pro nemajitele CD-ROM mechanik se připravuje i náležitě osekaná 22disková verze instalovatelná (!!!) na harddisk.

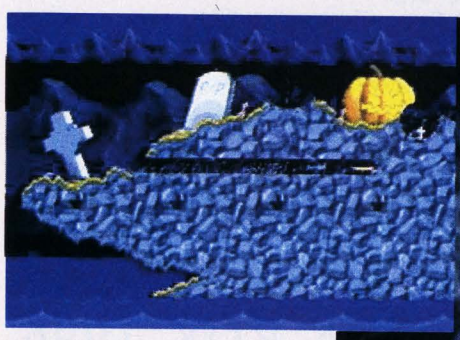
Chaos Engine 2? *Bitmap Brothers* stále ještě nevydali pokračování svého megahitu z roku 1993, ale všeobecně se soudí, že se tak stane nejpozději na jaře. Mnoho hráčů už se nemůže dočkat, až zase uvidí své oblíbené hrdiny na obrazovce. Kromě mě a JayTeeho. Já vám nevim, mě ten deathmatch vážně moc neláká. Ale nebudu Chaose předčasně soudit a počkám si, až se hra objeví v našich obchodech. Nebo až nám přijde do redakce. **—Joe**

Kaleidoskop

Další velký webovský projekt končí. American Cybercast od roku 1995 produkoval na několika svých WWW serverech tzv. „mýdlové opery", což jsou duchem poněkud uvadlé analogie těch nejstupidnějších televizních seriálů, čítajících stovky dílů, ale ani počet přesahující tisíc není výjimkou (viz TV Nova). Tyto seriály se vysílají přes den pro hospodyňky s růžovými sníčky. Chrlí je týmy scénáristů, kteří používají rutinní „vývojové nástroje". Postavy seriálů se zmítají v infarktózních situacích, rychle střídaných explozemi sentimentu, při kterých se slzičky vděčných divaček otírají okrajem zástěrek. Inu, každému to jeho:) Soap opera na Webu nemá zatím jinou možnost, než rozechvívat psanou řečí tohoto žánru, provázenou žánrovými obrázky. A to je to, co produkoval American Cybercast. Přestože měl několik významných inzerentů, včera musel vyhlásit bankrot s ochrannou lhůtou. Pokud se mu během ní podaří najít sponzora, bude moci pokračovat dál. V jednom dni propustil 25 ze svých 40 zaměstnanců, včetně šéfky (ta už zřejmě pro slzy neviděla:) Samostatné větší projekty to na Webu nemají lehké. S rostoucí náročností na provedení a rozsáhlý obsah roste počet zaměstnanců plus další výdaje. Těch úspěšných je stále pomálu.

Soudruzi soudruhům. Korean News je první známka života Severní Koreje na Inetu. Jde

Worms - The Director's Cut



Nadšený programátor Andy „Worm" Davidson zaplavil svými *Wormsíky* celý svět. Hrají je všichni, všude, vždycky a na všem. Na PC existují dvě vylepšené verze tohoto megahitu *(Worms - Reinforcements* a nyní vycházející *Worms United),* a-

však amigisté se až do letošního roku museli spokojit pouze s „jedničkou". Teď už ale nemusí, protože *Team 17* ve spolupráci (jak jinak) s *Oceanem* vydává *Worms - The Director's Cut.* Na, poslední dobou občas velice smutné, amigisty čekají oproti první verzi mnoho vylepšení, která by je měla notně rozveselit. První změnu, kterou lze při hře zaznamenat, je několikanásobně větší barevná paleta. Na obrazovce se teď tlačí 300 barev, z čehož 70 jich zhltne obloha a 40 moře. Už tak dost jemný scrolling asi o moc vylepšit nejde, Andy ovšem tvrdí, že teď bude doslova superjemný (asi po použití nějakého hi-end pracího prášku...)! Navíc bude obraz scrollovat v devíti rovinách, na což jsem sám zvědav. Samozřejmě přibudou nové zbraně, mezi nimiž nebude chybět ani svatý handgranát (kdo viděl na Silvestra Monty Pythony?), šílené krávy (nějaká spojitost s Terkou Perkou???) a další, nechte se překvapit! Programový balík zahrnuje i vestavěný editor levelů (extra bude i editor do WB) a různé wormí srandičky do našeho oblíbeného pracovního prostředí - Workbenche. *Worms - The Director's Cut* vycházejí teď v lednu, takže v příštím čísle byste měli teoreticky nalézt recenzi. *Team 17* opět boduje, jen se strachuji, že je to taková pěkná tečka za jejich působením na Amigách. **—Joe**

HITPARÁDA PC ZA ROK 1996

Toto je hitparáda naší redace. Bohužel díky příliš průhlednému hlasovacímu systému začalo ze strany autorů docházet k přílišnému taktizování. Naštěstí starý osvědčený systém papírků a zavřených dveří neselhal a tak se můžete přesvědčit, jak to v roce 1996 dopadlo.

1. NHL '97, Electronics Arts, sport
2. Albion, Blue byte, RPG
3. Hind, Digital Integration, simulátor
4. Fragile Allegiance, Gremlin, strategie
5. Tomb Raider, Eidos Interacive, akční
6. Pandora Directive, Virgin, adventure
7. Duke Nukem 3D, Apogee software, akční
8. Space Hulk 2, Electronics Arts, akční
9. Quake, ID Soft, akční
10. Realms of Haunting, Gremlin, akční - adventure
11. Archimedean Dynasty, Bluebyte, simulátor
12. Jagged Aliance 2, Sir-Tech, strategie
13. Terminator: Future Shock, Bethesda softworks, akční
14. FIFA '97, Electronic Arts, sport
15. Azrael's Tear, Mindscape

Zde je pořadí prvních patnácti titulů ke 28. prosinci 1996 podle internetovských žebříčků

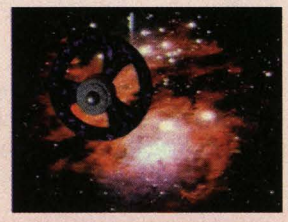
1. Command And Conquer: Red Alert, Virgin, strategie
2. FIFA 97, Electronic Arts, sport
3 .Tomb Raider, EIDOS Interactive, akční
4. Flight Simulator 6.0, Microsoft, simulátor
5. Rally Championship, Europress Software, simulátor
6. Encarta 97, Microsoft, Encyklopedie
7. Championship Manager 2 96/97, Eidos Interactive, strategie
8. Formula 1 Grand Prix 2, Microprose Software, simulátor
9. Screamer 2, Virgin, závody
10. Theme Park, Electronic Arts, strategie
11. Duke Nukem 3D, Eidos Interactive, akční
12. Worms United, Ocean Software/Team 17, strategie - akční
13. Quake, GT Interactive, akční
14. Monopoly, Hasbro Interactive, strategie
15. Destruction Derby, Argentum Collection/Psygnosis, závody

Nakonec musíme dodat, že internetový žebříček vznikl na základě počtu prodaných kusů, čili velmi záleží na reklamě, marketingu.., ale vůbec to nemusí odpovídat skutečné kvalitě produktu. No prostě to musím říci na plno. Na místě čtenáře (kupujícího) bych se raději řídil úsudkem zhýčkaných redaktorů nezávislého časopisu, jež mají herní trh díky svým zkušenostem zmapovaný (čili podle nás).

HITPARÁDA AMIGA ZA ROK 1996

A toto je, jak jinak, žebříček naší amigistické části redakce:

1. Trapped, Oxyron, RPG
2. Wendetta 2175, Vortex, akční
3. Tiny Troops, Vulcan, strategie
4. XP8, Weathermine, akční
5. Capital Punishment, clickBOOM, bojová
6. JETPilot, Vulcan, simulátor
7. The Killing Grounds, Team17, akční
8. SWOS Euro '96, Sensible, sport
9. Fighting Spirit, NEO, bojová
10. Coala, Empire, simulátor
11. Total Football, Domark, sport
12. Legends, Krisalis,
13. Slamtilt, 21st Century, simulátor
14. Breathless, Fields Of Vision, akční
15. Zeewolf 2, Binary Asylum, akční



Rádi bychom zveřejnili internetovskou hitparádu pro amigu, ale po nekonečném surfování se nám nepodařilo nalezt aktuálnější data než ze září 1996. Proto žádáme ty z vás, kteří nejsou spoutáni tak jako my svou vlastní neschopností, aby nám pomohli s vyhledáním kýženého.

Samozřejmě, že uvítáme vaše příspěvky do čtenářské hitparády jak pro **Amigu** tak **PC**, samozřejmě s možností výhry. —Redakce

NOVINKY Z REDAKCE

Leden 1997. Vážení čtenáři! Na tomto místě se budete pravidelně setkávat s jakýmsi krátkým zpravodajstvím o událostech, které naši redakci každý měsíc zastihnou, nebo postihnou.

Zdárek Amigisti! Tak se zase po dlouhé, předlouhé době setkáváme. Excalibur doznal mnohých změn (všichni doufáme, že k lepšímu) a pozměnilo se i složení naší redakční čety. Jelikož jsme s Honzou uznali, že už to dál sami dva neutáhneme (také kvůli tomu, že letos oba maturujeme), naverbovali jsme nového člena našeho amigistického týmu. Je jím světově proslulý JayTee, amigista tělem i duší, vlastním jménem Jan Toužimský, který postaven před nelehkou volbu (ve stejném čase dostal nabídku i z Levelu) se nakonec rozhodl pro Excalibur. Jeho přítomnost zde bude jistě příjemnou změnou, která nastává po více než dvou letech mého skoromonopolu. To samozřejmě neznamená, že se již nebudeme setkávat, ale já se nyní budu starat spíše o dobré vztahy mezi Excaliburem a neustále rostoucím počtem amigáckých dílen, které nám posílají hry k otestování, dále o amigistickou část kaleidoskopu, novinek a hlavně Excalibur CD. Břemeno hlavního recenzenta tímto oficiálně předávám JayTeemu. **—Joe**

o tiskovou agenturu komunistického státu, takže se tam dozvíte, co každý den dělá soudruh Kim Jong Il. Můžete se podívat i na malou fotku rodiště soudruha Kim Jong Ila (je malá, černobílá a má 104 KB:). A co třeba inspekce soudruha Kim Jong Ila v armádní škole? Žádný problém - Korean News i to mají ve svém strhujícím informačním arsenálu. Server je v doméně .jp a jeho designéři by zřejmě nesložili ani lodičku z papíru. Velmi vhodné pro všechny, kteří se nějak nemohou rozpomenout na svůj život v ČSSR.

Windows97 v BETA stádiu. Čerstvá novinka z ďábelské kuchyně Micro$oftů - první „release" Windows95 s označením Memphis. Jinak řečeno, srdečná příprava na Windows97?

Více informací? Zkuste:
http://www.infoworld.com/cgi-bin/displayStory.pl?97016.eos.htm
http://www.infoworld.com/cgi-bin/displayStory.pl?97013.efat.htm
http://www.infoworld.com/cgi-bin/displayStory.pl?briefs.htm

Za pouhých $20M hotově si Microsoft koupil další kousek cesty směrem k podmanění trhu na Internetu. Objektem koupě byla tentokrát firma Netcarta..

Uvedené informace jsme získali ve „Světě namodro" na webovské adrese:
http://modrysvet.codalan.cz/

Aminet 15. Právě vychází CD nejnovějšího výběru z Aminetu - již patnácté v pořadí. Na své si opět přijdou příznivci waru nejrůznějších forem, neboť na Aminet CD 15 naleznete nejnovější volně šiřitelný software z celého světa. Ostatně stejně jako na Excalibur CD!

Nová hvězda na obzoru. Ač je to k nevíře, objevila se nová softwarová dílna, která hodlá do budoucna podporovat Amigu skvělými hrami. Firma pocházející z Kanady se jmenuje *Aurora Works Inc.* a s jejím prvním hitem (nebo propadákem?) *„Zone 99"* se setkáme v březnu. Plná verze této (ne)zajímavě vyhlížející sestřelovačky bude vydána pouze na CD. Další projekt, adventura *Betrayed"*, by se měl objevit o Vánocích 1997 a v roce 1998 by měl následovat druhý díl.

ODHALENA ROZSÁHLÁ SÍŤ PRODEJEN POČÍTAČOVÝCH HER

JRC

PRAHA 1: JRC PC SHOP, Vladislavova 24, tel. 02 - 24 22 86 40
PRAHA 2: JRC MEGASTORE: nám. I. P. Pavlova 3, tel. 02 - 24 24 01 23
PRAHA 1: JRC – PRESTO, Truhlářská 18, tel. 0603 - 431 609 •
PARDUBICE: JRC GAME CENTRUM: OD K-MART, Masarykovo nám. 1950, tel. 040 - 57 52 69
ZLÍN: JRC GAMECENTRUM, OD PRIOR, Masarykovo nám. 6, tel. 067 - 72 11 469
OSTRAVA: JRC GAMECENTRUM, OD PRIOR, Masarykovo nám. 15, OD GALERIE, Zámecká 10
BRNO: JRC – COMPUTER CENTRUM, Husova 8a, tel. 05 - 42 21 84 61
FRÝDEK MÍSTEK: JRC – POČÍTAČE, Nádražní 1089, tel. 0658 - 62 22 36
OSTROV: JRC – KRATS , Staré nám. 18, tel. 0164 - 61 26 94
ÚSTÍ N. L.: JRC – HiTECH, OD LABE, Revoluční 9, tel. 047 - 52 10 l. 276
PLZEŇ: JRC – CONSUL, Nám. republiky 12, tel. 019 – 52 37 21
TÁBOR: JRC GAMECENTRUM, Pražská 233, tel. 0361 - 25 21 91
HRADEC KRÁLOVÉ: JRC – PRECISOFT, Šafaříkova 581/A, tel. 049 - 55 14 380

ZÁSILKOVÁ SLUŽBA:
JRC DIRECT
P. O. BOX 28
160 17 PRAHA 6
tel/fax: 02 - 20 51 33 33

Zahrada akorát na dopolední procházku, jen kdyby tu neviseli ti protivní kostlivci a nepršelo.

Adam Randall v celé své kráse. Všechny postavy, s nimiž jste se setkali, zde máte vyvedeny obdobně.

Jedna z mnoha chodeb v tomto proklatém domě.

PC ★ ★ ★ ★ ★ 91

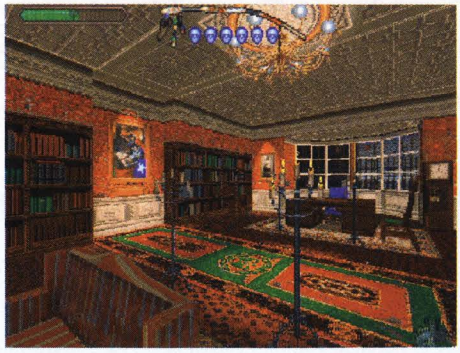
Realms of the Haunting

Horor, jaký tu nebyl od dob Alone in the Dark...

Jistě se mnou budete souhlasit, že hra, která zabírá čtyři CD a navíc pochází od firmy *Gremlin Interactive,* je jistou zvláštností. Byl jsem proto velmi překvapen, když jsem se s ní setkal. Zprvu jsem se domníval, že jde o další z mnoha interaktivních „filmů", o jejichž kvalitách je lepší pomlčet, ale po letmém prostudování reklamních letáků mě pomalu začala zajímat. Vždyť koho by nezaujalo 3D bitmapové zpracování doplňované filmovými sekvencemi, hororová zápletka a dokonalá grafika. Odnesl jsem si ji tedy domů a začal jsem hrát.

Zápletka.

Vžíváte se do role Adama Randalla, mladého muže, jehož otec, pastor ve vesnici Cornish village, nedávno zemřel. Adam svého otce pořádně neznal, jelikož ten se neustále věnoval své práci a neměl na svého syna čas. Několik dní po otcově smrti se Adamovi začnou zdát podivné sny o starobylém domě, které po čase přerostou v děsivé noční můry. Adam, který v onom domě poznal sídlo svého mrtvého otce, se rozhodne vydat na toto místo, protože doufá, že se mu zde podaří zbavit se svých zlých snů.



Útulná pracovna mého otce je natolik příjemné místo, že jsem jej ani nechtěl opustit.

První dojmy.

Úplně první ze všech prvních dojmů při spouštění každé počítačové hry je nejspíše dojem, který na vás udělá instalace. Na mě neudělala žádný. Je to instalace zatraceně jednoduchá, která se ani nenamáhá informovat vás o svém postupu (obrazovka se nemění a procentuální stav instalace není uveden).

Další dojem se na vás snaží udělat intro. To je zde celkem povedené. Slušnou grafiku doprovází slušná hudba - prostě intro hodné „čtyřcédéčkové" hry, nikoli však nějaký skvost.

Poslední a nejdůležitější dojmy však vytváří hra samotná. Ocitáte se ve vstupní hale starobylého domu. Nevím zda-li to je pozůstatek od *Alone in the Dark*, ale jenom pobyt na takovém místě ve mě vzbuzovat ten nepříjemný pocit v břiše. Strach to ale rozhodně nebyl. Rozhodl jsem se však prozkoumat místnost, v níž jsem se nacházel. Stiskl jsem vypínač a světlo se nerozsvítilo. Musel jsem tedy prohledávat ve tmě. Měl jsem sice lucernu, ale ta vrhala tak nepatrné světlo, že jsem toho moc neviděl. Obrazy na stěnách vypadaly poněkud zašle a nepříjemně (některé na mě dokonce mrkaly), a tak jsem se rychle vzdálil. Jakmile jsem procházel kolem okna, uslyšel jsem zvuky venkovního deště a kolem brnění, stojícího v rohu, poletovaly mouchy. Při bližším prozkoumání jsem zjistil, že uvnitř brnění cosi smrdí. Radši jsem ani nezjišťoval co to je a vydal jsem se dál. Věděl jsem totiž, že se jedná o horor, a tak jsem čekal, z jakého stínu na

Podzemní místnost, jak má být.

Tak toto je jeden zatraceně zlý priest. Zdá se, že se z něj vyklube „hlavní zloduch".

mě někdo vyskočí. Došel jsem do další místnosti a znovu vyzkoušel vypínač. Rozsvítilo se. Ze strašidelného domu se najednou stalo celkem příjemné místo, ale já se nenechal oklamat - má to být přece horor. Prozkoumal jsem skříně a po-

ličky, a když jsem bral pistoli, která ležela poblíž psacího stroje, stroj začal sám od sebe psát. Počkal jsem tedy, až dopíše a pak jsem si přečetl, co napsal. Bylo to:"...we live, we live, we live..." na celou stránku dopisu a dole byla jakási rada ohledně duší, duchů a modlení se k Bohu, prostě nic příjemného. I řekl jsem si: „To bude ale zatraceně drsná hra". A také že byla.

Zpracování. Celá hra, až na občasné digitalizované vstupy, se odehrává v 3D bitmapovém prostředí a dá se pustit ve čtyřech různých rozlišeních (320x200, 320x400, 640x400, 640x480), která se mohou měnit i v průběhu hry. Okno, které představuje pohled Adama Randalla, se dá zvětšovat a zmenšovat tak, aby se váš počítač stačil plynule „pohybovat". Jeho rychlost nezávisí pouze na procesoru a hardwarovém vybavení, ale také na tom, jaký ze tří možných druhů instalace jste zvolili. První (minimální) zabírá na HD pouze 6.7 MB, ale většinu dat si bere z CD, takže je potřeba dostatečně rychlá CD-ROM (tj. čtyřrychlostní), druhá, (standartní) zabírá 98 MB, je podstatně rychlejší a třetí (maximální), která zabírá 102 MB, je stejně rychlá jako předchozí, ale má kvalitnější zvuky (alespoň se tak tvrdí v manuálu). Ti z vás, kteří mají málo místa na HD a pouze double speed CD-ROM, však nemusí mít strach - v nejhorším rozlišení se to dá i s minimální konfigurací hrát celkem slušně.

Realm of the Haunting používají True 3D engine, která zrychluje vykreslování obrazu tím, že si ukládá textury do paměti ještě před tím, než je skutečně použije. Nevím zda-li je to právě tímto enginem, ale celkem často se mi stávalo, že se textury bortily, nebo že mizely úplně - a to byl potom teprve „horor".

Nestvůry, které mají prý „superiorní" inteligenci, se v některých situacích opravdu chovají chytře (snaží se vám nadběhnout, schovávají se za rohy apod.), ale někdy se chovají poněkud hloupě (často se mi stávalo, že jsem si stoupl do rohu a nestvůra sekala namísto mě, do zdi, což ji ovšem nevyvádělo z míry a činila tak do až té doby, než jsem ji zabil).

Nákres dveří. Abyste věděli, kam co patří.

Co se filmových sekvencí týče, byly asi celkem nákladné, jelikož *Gremlini* je natáčeli u firmy *Bright Light Studios* (tato firma měla co do činění s filmy *Nightbreed, Starman* nebo také s *Noční můrou v Elm street*). K natáčení bylo použito „Blue Screen" techniky. To znamená, že filmováno bylo pouze ve studiu, kde pozadí tvoří modrá barva. Veškeré pozadí bylo vytvořeno počítačově a dodáno do filmu později (v některých částech se to však příliš nevydařilo). Herci, kteří zde účinkují jsou celkem neznámí, a je dost dobře možné, že někteří z nich vůbec žádní herci nejsou. Jejich výkony totiž nejsou nijak úchvatné, ale i amatéři by měli mít možnost projevit se (a v této hře na to mají přes dvě hodiny času).

Co bych však chtěl vychválit nejvíce, jsou atmosféra a rozmanitost prostředí. V celé hře je taková spousta různých podzemních kobek, mramorových sálů, zatuchlých jeskyní, ale i útulných místností, zahrad a různých jiných lokací (stačí se podívat na obrázky kolem). Všechny místnosti a jeskyně jsou dokonale propracovány (jeskyně jsou zákonitě poněkud skromněji vyzdobeny), stromy se pohybují ve větru, pod vodu se je možno ponořit, kapky padají ze shora dolů, blesky blýskají, hromy hromují - no prosně paráda. Hlavním aspektem při hodnocení hororu je však atmosféra a té zde není co vyčíst (možná jen to, že se často musíte pohybovat již prozkoumanými místy, a tam se cítíte poměrně bezpečněji než v těch neprozkoumaných, takže se vám může stát, že se na chvíli přestanete bát, ale to se rychle spraví). Uvedu jen několik příkladů aby vám bylo jasno, že si nevymýšlím. Hned v první místnosti je, kromě tmy a rozbitého vypínače, na dveřích namalovaný světélkující znak, v druhé místnosti jsou mušky poletující kolem podivně páchnoucího brnění, v třetí místnosti je onen „samopsací" stroj, ve čtvrté místnosti (spíše chodbě) je na zemi krvavý kus čehosi (po bližším prozkoumání zjistíte že je to: „Rat...no head") a ve čtvrté místnosti se (ve filmové sekvenci) setkáte s duchem svého mrtvého otce, který vás prosí, abyste jej vysvobodil ze spárů zlých démonů. Tak co? Stačí? Nebo mám pokračovat s pátou, šestou a sedmou místností. Radši ne, vždyť všeho moc škodí.

Poslední slovo. *Realms of the Haunting* jsou hra, kterou mě *Gremlin Interactive* skutečně překvapili. Výtečná atmosféra, dobrý, rychlý příběh, špičková grafika, slušná hudba a hlavně zábava na dlouhé zimní večery. Co víc si přát? Snad jen silné nervy.

—Mrkvoslav Pytlík

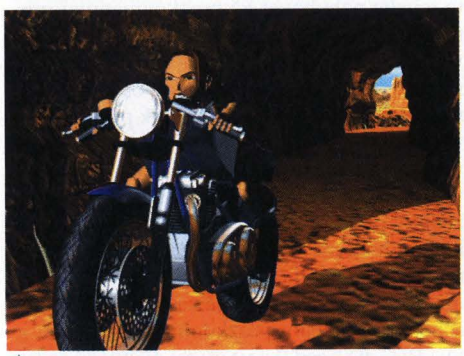
Potvůrky, jež mi připomínají gragoily, se zlobí. Asi je budu muset zabít, nebo před nimi utéct.

Minimum: *486/66, 8MB RAM pro DOS, 16 MB RAM pro Win95, 2xCD.* ***Testováno na:*** *Cyrix586/100, 8MB RAM, 2x CD, SVGA, SB.* ***Firma:*** *Gremlin Interactive Ltd. / Bright Light Studious, zima 1996.*

PC★★★★★90

Tomb Raider

Po vcelku obsáhlém demu k nám dorazila i ostrá verze očekávané hry, jež vás dostane z povánoční letargie řádným procvičením veškerých smyslů vašeho ztuhlého těla.



Když se spěchá, přijde tenhle stroj docela vhod.

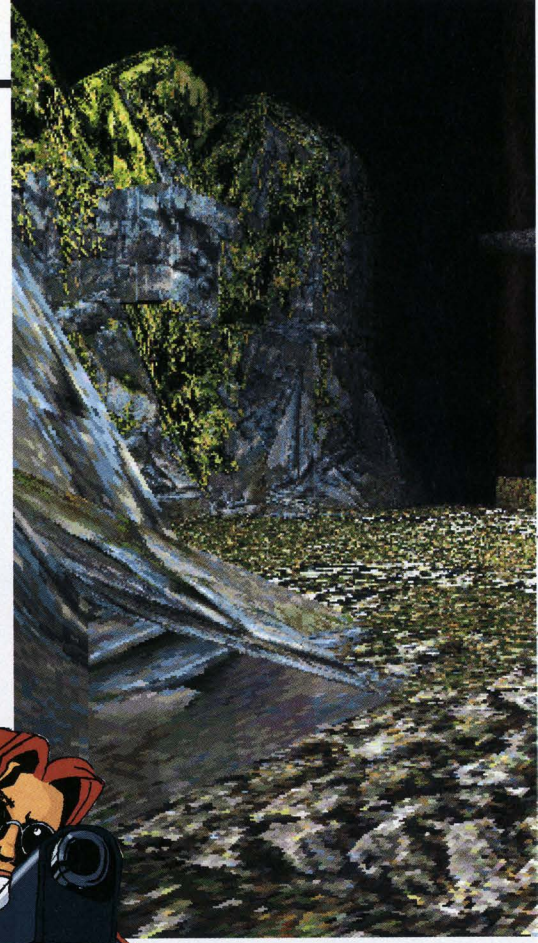
Její tělo byl jeden sval napjatý k prasknutí. Neklidně se rozhlédla po jeskyni, když tu spatřila vlka s vyceněnými tesáky skrývajícího se za nedalekým balvanem. Pomalu vytáhla pistole. V mžiku vyběhla a začala střílet po vzteklé bestii. Vlk vyrazil jejím směrem s ďábelským zařváním poraněné šelmy. Salto k nejbližšímu kameni a následný úskok vpravo jí zachránil život. Vypálila poslední ránu. Zvíře jí teď klidně leželo u nohou. „Tak zase jeden", pomyslela si, „ale kolik jich ještě zbývá?".

Samozřejmě že nemám nic proti tomu, aby v počítačové hře figurovala coby hlavní hrdinka žena. *Sierrácká Phantasmagorie* byla vskutku impozantní a koneckonců v *Presumed Guilty* si člověk taky mohl vybrat mezi pohlavím hrdinů. Ale aby se něžné bytůstky tlačily i do akční sféry počítačových her, to jsem ještě nezažil. No což, evoluce je nezadržitelná a tak se i možná dočkáme nějakého *DOOMa* v něžném vydání, kde budou místo IMPů a ostatních běhat suroví manželé a antiemancipačně zaměření mužští jedinci. Jenže než něco takového bude, musí být tato vskutku nezanedbatelná mezírka počítačového trhu vyplněna něčím jiným. A právě proto je zde *Tomb Raider*. Lara, to je totiž ona lepá děva o níž bude řeč, se v této hře dostává do tajemných komplexů, odkud jí návrat znemožňují různé nástrahy, léčky a až příliš živí nepřátelé. Její cesta nebude nikterak jednoduchá a k tomu, aby přežila jste zde především vy.

Na suchu je to hračka, ale zkuste toho aligátora dostat ve vodě.

A teď babo raď!

Pohodlnější by bylo vlky nejprve postřílet a pak mezi ně skočit.



Skoro jako Indiana Jones a chrám zkázy.

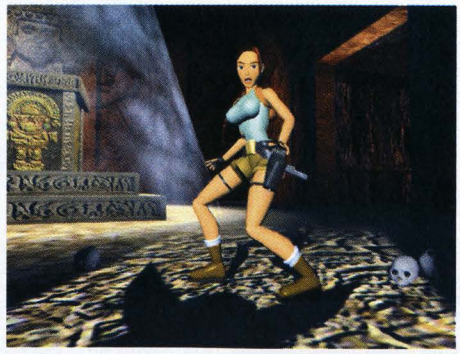
Když se jí ztratila pevná půda po chodidly, ztratila na chvíli svůj obvyklý klid. Avšak po dopadu na vodní hladinu jí napadlo, že tohle vůbec není konec. Stačí, když bude plavat tím správným směrem a se štěstím se někam dostane. Mohutně se nadechla a ponořila se pod hladinu průzračně čisté vody. Když proplavala komplexem chodeb a z posledních sil se vynořila na hladinu, spatřila nad sebou medvěda funícího jí z nebezpečně krátké vzdálenosti do obličeje. Pomyslela si něco o stupni PH v jeho dutině, nadechla se a opět se potopila. Tentokrát jí přálo štěstí, objevila skrytý tunel. „Tak tedy do toho." problesklo ji hlavou a rychlými tempy se vydala vstříc temnému ústí.

Ihned po spuštění hry, přeskočení intra a objevení se v prvním levelu vás ohromí nádherná grafika. Lara je totiž fešanda k pohledání a s jejím grafickým ztvárněním si hošíci od *Eidosu* dali pořádnou práci. Její tělíčko (hmmm) je oděno do fešných šortek, trička s krátkými rukávy a bot značky Terminator. Obnaženou část těla pravda nepokrývají žádné textury, ale i tak budete slintat. U pasu má zavěšeny bouchačky, které jsou proklatě nízko. Ale dosti o Laře. Prostředí, to je to,

Jak vidíte, najdete zde i jiné úkoly, než „úkrok, přísun, zamířit, pal!"

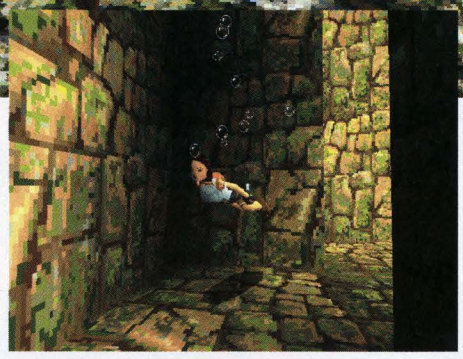
o čem teď bude řeč. V takových komplexech patrně nikdo z nás nebyl a patrně asi nikdy nebude. Teď ale máte možnost se projít množstvím labyrintů, a právě díky skvělé grafice se pokochat jejich zpracováním. Veškeré stěny

Nechtějte ani vědět co bylo za těmi dveřmi.



Překvapení, kuk!

Medvědi nevědí, že turisti (ne)mají zbraně.



Moc rozumět jí není. Co si to tam bublá?

jsou pokryté nádhernými texturami, zahrnujícími jak rutinní kamennou šeď, tak i rez, trávu, liány, mech, plíseň a krvavé skvrny. Tato textura je tak dokonalá, že budete mít reálný pocit odporu, pokud se setkáte s krvavou stěnou a budete se o ni v rámci záchrany vašeho holého kejháku muset otřít. Rozmanitost rozličných pater je vskutku obdivuhodná. Prakticky nikde se nesetkáte s identickou stěnou, tedy až na skály, tam se velké změny konat snad ani nemohou. První patro je kupříkladu celé kamenné, bez jakýchkoli proměn. Ke konci se sice zvyšuje vlhkost prostředí, jak ve hře, tak u vás doma, zejména na židli. Ve hře se projevuje mechem obrůstajícím vypínač k uvolnění exitu.

Ke grafice patří také animace, takže se teď zmíním o animaci animálního a nepřátelského prostředí. Všichni tvorové jsou zanimování vskutku dokonale. Vlci nádherně skáčou a běhají a jejich klapající držka budí vskutku úctu i obavy. A nejen vlci, ale také dinosauři, netopýři, odporný zárodek, medvědi a další havěť která animačně nikterak nezaostává. Dále je obsaženo i několik lidských protivníků.

Tak a teď konečně Lara, jakožto objekt (nejen) animátorova zájmu. První, o čem se zmíním, je plynulost. Reálnost pohybů postavičky je vskutku neuvěřitelná. Lara běhá, chodí, skáče, chodí stylem Cindy Crawford a koná ještě spoustu dalších věcí, přičemž se její pohyby nijak neliší od reality. Ale to hlavní, co jí dodává na autentičnosti, je právě ona zmíněná plynulost. Komíhání nohou, tasení zbraní, sbírání věcí, skoky, salta, střelba, ručkování, no prostě nádhera. Chování a schopnosti postavy jsou podobné se hrou *Fade to Black* - i když to není zrovna ideální příklad - protože naše hrdinka navíc ještě plave. Vážně nevím, jak to mám popsat. Prostě to musíte vidět.

„Náhle jí ulpěl v oku vypínač, kterého si dříve díky své roztěkanosti nevšimla. Přiblížila se k němu plavnými kroky šelmy a zatáhla za něj. Pro jistotu okamžitě vytasila pistole. Ozval se démonický řev a dupání čtyř nohou. Otočila se, skryla se do výklenku a čekala. V otevřených dveřích se objevil tyranosaurus temně rudě zbarvený a cenil své obrovské čelisti. „Tak pojď, potvoro." Vypálila první ránu. Tyranosaurus se otočil po zvuku, spatřil ji a otočil se zpět do chodby. „Že by?", optala se sama sebe Lara. Avšak mýlila se skutečně příšerně. Zvíře se vzápětí přiřítilo s s dalším netvorem a společně vyrazili do útoku. Rozpoutavší se přestřelka trvala snad jen pár vteřin.

Výčet nepřátel by byl strašlivě dlouhý, takže ho zkrátím na ty nejdůležitější položky. Nejméně nebezpeční jsou netopýři. Pak obtížnost vzrůstá u vlků, dinosaurů. Dále ve hře potkáte ještě kovboje či obrovité monstrum bílo-červené barvy. Mezi nástrahy musím započítat šípy vystřelované ze zdi, propadající se podlahy s bodci na dně nebo snad vodní proudy v korytech. Když k tomu připočtete gigantickou rozsáhlost bludišť, budete toho mít tak akorát. Obtížnost je střihnutá přesně na míru. Když se konečně zbavíte veškerých dotěrných oblud, čeká vás ještě další práce, totiž samotné skákání, lezení, „saltování", plavání a vůbec všechno tohle to, což taky není žádná sranda, neb to vyžaduje pevnou ruku, rychlé reakce a silné nervy. Rozhodně vám můžu slíbit, že to hned tak neprojdete. (už slyším ty ohlasy: „Dohrál jsem to za dvě hodiny, dube!")

Nakonec se musím zmínit o něčem co celkový dojem ze hry ještě umocňuje. Pokud někdo z vás sledoval seriál ER, dá mi zajisté za pravdu naprosto geniální um amerických kameramanů. To platí také u *TR*. Kamera je sice jediná, leč splní svou úlohu zcela na výbornou. Neustálý pohyb, zoufale zběsilý sled střihů a démonicky plynulý zoom jsou ony superlativy, jimiž se může kamera zabírající hrdinku ze všech možných i nemožných úhlů právem honosit. Kamera kolem postavy neustále krouží, přičemž zabírá ty nejdůležitější detaily postavy a okolí. Zkrátka bomba. Další špruslí do žebříku vedoucího k úspěchu je samozřejmě zvuk. Hrdinka kromě vzdychání a hekání moc nemluví (kromě intra), ale kdo tvrdí, že zvuk je pouze vlnění šířící se od postavy. Okolí samozřejmě také vydává svá specifická echa a to vůbec nemluvím o nepřátelích dívčinu ohrožujících. Zvuky jsou nádherně vybarvené ve všech možných variacích v závislosti na okolí. Hudba se objevuje sporadicky, spíše v intru mezi různými úrovněmi.

Tuhle hru vám nemůžu než doporučit. Nic jiného se říct nedá. Tak zase někdy příště. *To určitě, saláte!* **—Karel a *Lara***

Minimum: *486 DX2/66, 8 MB RAM, 2x CD.* ***Doporučeno:*** *Pentium/100, 16 MB RAM, 2x CD.* ***Testováno na:*** *Pentium/100, 32 MB RAM, 2 MB SVGA, 2x CD.* ***Firma:*** *Eidos/Core, prosinec 1996*

Poškození mé lodi právě dosáhlo maxima.

Co se asi ukrývá v kontejnerech, které musím tak zuřivě bránit?

Vydělal jsem si pár babek a ty jsem vrážel do nových lodí a zbraní.

Můj věrný průvodce ve všech pekelných hlubinách - mapa a notebook v jednom.

Dno moře je strašlivě jednotvárné, široko daleko nikde nic.

PC★★★★84

Archimedian Dynasty

„Emerald Flint, jméno mé. Říkají mi Deadeye - jedna rána, jeden zásah."

Žiju ve špatných časech. V časech, kdy nestojíte na zemi, protože jste přestali klesat. Lidstvo teď žije pod vodou, a málokdo pamatuje, jaký to bylo na povrchu. Slunce, vzduch, psi, koně, ptáci, stromy... Nic z toho už není, až na pár exemplářů, který nám za stejně chvíli pochcípají. Starý časy připomínají torza domů na mělčinách, který si teď Japonci jezdí fotografovat, nějaká ta vyvřelina a vzpomínky. Ale něco přece jenom zůstalo: lidská zloba, závist, touha po zlatě, moci a chuť se vzájemně vybíjet. Pod mořem proti sobě stojí několik mocností, kterým velí všeho schopní papalášové, pak jsou tu piráti a všemocná Federace. Pro tu jsem několikrát pracoval, stejně jako pro chlápka jménem El Topo. Dobrej chlap, i když má svoje mouchy, a jeho lidi by pro něj dali ruku do ohně. I naše vztahy byly v pohodě, ovšem až do té doby, kdy mě poslal v jedný dožívající rachotině s konvojem jako doprovod. Přemítal jsem právě, co asi tak ten baculatej krasavec, co jsme měli chránit, veze, když mi před nosem proplulo torpédo. Explodovalo nedaleko mý lodi a než jsem ji zase dostal pod kontrolu, sesypali se na nás ze všech stran jako mouchy na mršinu. Byla to malá flotila pirátů, asi neorganizovaná, spíš nějaká banda z Tornado-Zone. Je dost těžký kličkovat mezi třema torpédama, když máte jenom jedno pohybilvé střeliště, ale to se asi chtělo ukázat v lepším světle a jedno po druhým je proměnilo v prášek. Pirátská vlajková loď po naší nákladní vystřelila Flash Shark, torpédo, které vyřazuje elektrické obvody a systémy, zatímco já jsem stačil vystřelit několik mizerných Tresherů. Pak se několik nepříjemných věcí událo v jednom okamžiku: naše hlavní loď s nákladem po zásahu zůstala bezmocně viset v proudu, můj navigační systém se zhroutil a před předním sklem se mi zjevila má noční můra. Pekelně dobrá loď se špičatou přídí s namalovaným žraločím ksichtem

Poslali mě dělat doprovod jednomu konvoji.

Pod nosem mi proplulo torpédo. Explodovalo nedaleko a než sem získal kontrolu, sesypali se na nás.

Jedna rána - jeden zásah!

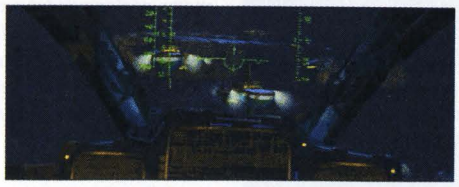
Za sebou jsem nechal pěknou řádku mrtvol - když se kácí les, lítají třísky.

Pokecal jsem si lidma, o kterých kolují pod hladinou historky - kapitán Bullock, pirát Sorrow, generál Cox, Nevskij...

a v ní Kung Lun. Vystřelil jsem se v záchranné kapsli a za pár vteřin se moje kocábka rozprskla na trsátka. Pomalu jsem klesal a snažil se nějak poskládat nohy tak, abych si je nevykloubil z kyčlí, když se ozval náraz a dveře kapsle se otevřely. Jak jsem v hloubi duše očekával, Kung Lun mě vyzdvihla. Vy jste o ní neslyšeli? Je to jedna japonská kočka, se kterou jsem kdysi tento, že. To ovšem nic nemění na tom, že jsme nepřátelé - to bylo, jest a bude. Netvářila se o moc přátelštěji než kudla, se kterou mi mávala před nosem, prohlásila, že podřezat mě jako ovci by byla hračka, ale nakonec si to rozmyslela, protože lidstvo mě prý ještě bude potřebovat. Nevím, co tím myslela, ale poprvé jsem v jejím hlase vycítil strach.

Konverzaci ukončila tím, že mě odpálkovala s trochou dýchací směsi do neutrálních vod. Tam mě vyzvedl náklaďák s rudou a odvezl k El Topovi. A takhle začal celej tenhle všivej podnik...

El Topo si dokonce dovolil mi vynadat, a nejenže mi nedal aspoň stejně špatnou loď, ale ještě mnohem horší, ale vyrukoval na mě se ztrátou důvěry a kdesi cosi a že prý si mě musí přezkoušet. Měl jsem chuť mu omlátit židli o hlavu, ale prachy jsem potřeboval, a kde je vzít? Tak jsem ze sebe nechal udělat šaška a šel čistit okolí od vraků. Ne že by to byl špatný trénink, ale ty poznámky El Topových lidí mi lezly krkem. Když se El Topo dost nasmál, konečně jsme přešli na smysluplnější otázku: co bylo na palubě toho naklaďáku, když za to stálo pirátům tolik riskovat. Ten starej parchant mi tvrdil, že prej neví, a já mu na to skočil. Dopadlo to jako v pohádce O Slepičkovi a Kohoutce. Od Federace k pirátům, od pirátů k anarchistům, od anarchistů k pirátům a od nich zas pro změnu k Federaci. Prohrabal jsem se hromadou špíny a podloudných transakcí, vydělal si pár babek a ty zase vrážel do nových lodí a taky za sebou nechal pěknou řádku mrtvol - když se kácí les, lítají třísky. Proplul jsem půlku všech světových moří, ale moc rozptýlení to nepřineslo: dno moře je strašlivě jednotvárné, široko daleko nikde nic. Ani v arktických mořích neplavou kry a ledovce; buď jsou na zamořeném povrchu, kam vás automatika nepustí, nebo už všechny roztály, kdo ví. Pokecal jsem si lidma, o kterých kolují pod hladinou historky - kapitán Bullock, pirát Sorrow, generál Cox, Nevskij... Bylo to zajímavý, některý chvíle bych si třeba i zopakoval, ačkoli nic jednoduchýho to nebylo, to si nemyslete. Třeba když jsem vyhazoval do vzduchu Scanagar u Gibraltaru, nebo ta strašlivá pitka na Limbu... Některý zakázky mě zkrátka utvrdily v přesvědčení, že lidi si vymyslí sebevětší rybovinu, než aby přišli o peníze nebo postavení.



Před předním sklem se mi zjevila má noční můra.

A jak to dopadlo? No tak si to zkuste sami, třeba budete ještě lepší než já. Asi se budete dobře bavit, když vám nepůjde o kejhák, i když musím přiznat, že to mohlo dopadnout líp (nemyslím rozuzlení, ale tak nějak povšechně).

—Rattle

*Minimum: 486DX2/66, 8 MB RAM, 2x CD. **Doporučeno:** Pentium/100, 16 MB RAM, 4x CD. **Testováno na:** Pentium/75, 32 MB RAM, SVGA 2 MB, 6x CD, SB 16. **Firma:** Bluebyte, prosinec 1996.*

Free Willy si to šněruje patnácti uzly kurs 033°.

Je to špatně viditelné, ale ta čárka spojující trup Cheyenee s hladinou je startující Tomahawk.

Lid si vyrobí bitevní loď a imperialisté jim ji potopí. Odporný svět.

PC★★★★79

Tom Clancy: SSN

Amerika vs komunisté. Pokolikáté už?

„Kávu, pane?“

„Ne, díky. Pět stupňů pozitivních, pasivní sonar, reaktor na třicet procent.“

„Tady sonar, pane. Kontakt potvrzen: jsme v jeho stopě - nemá o nás ponětí.“

„Výborně. Vyhlašte pohotovost! Zatopit komory, reaktor deset procent, držet kurs.“

„Sonar hlásí vzdálenost tři tisíce yardů; torpéda zatopena a připravena.“

„Výborně, tak se mu ukážeme!“

„Tady sonar! Kapitáne, další kontakt, vypadá to na třídu Kilo!“

„Cože?“

„Pane, jsme v pasti!“

„Plný výkon vpřed, třicet pět negativních, komory otevřít! Bože, dej, ať to stihneme!“

„Otvírá komory, pane... Torpédo ve vodě!, kurs 055°, vzdálenost tisíc dvacet tři!“

„Vypustit matoucí tělísko, připravit na zásah!“

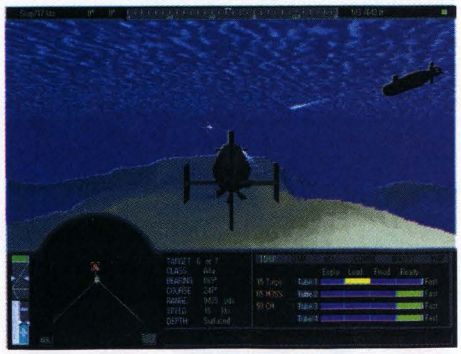
„Nestihneme to, pane - koupíme ho!“

„Držte se...“

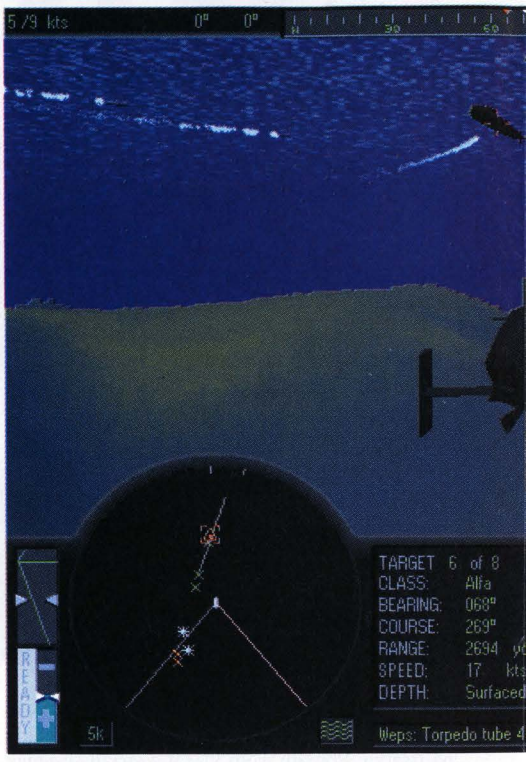
Admiralita U.S. Navy, 25. srpna:

„Á, dobrý den, kapitáne. Tak co tomu říkáte?“

◀ Vlajková loď nás vítá do flotily a děkuje za spolupráci, a to vše díky satelitnímu spojení.



Spolu s britskou ponorkou třídy Trafalgar potápíme ruskou Alfu, o čtvrtinu větší než třída L.A.



Číňanům v Ruské ponorce teče do bot a pokoušejí se rychle vynořit. Myslím, že to nestihnou.

„Čemu?“

„Vy jste neviděl zprávy?“

„Ne, včera jsem byl nali-poněkud indisponován. Co se stalo?“

„Až moc věcí se seběhlo v jeden den. Včera jsme přišli o ponorku, Číňanům zemřel vůdce a vzápětí napadli Spratleyské ostrovy. Tam jak našli ropu, víme? Nevypadá to vesele.“

„Válka?“

„Ale, ale, kapitáne! Vy jste nebýval pesimista? Proč hned myslet na nejhorší?“

„Vy jste politik, já jsem voják. Moji muži mají dovolenou a já potřebuji rozkaz na to, abych je mohl povolat.“

„Uvidíme zítra, kapitáne. Cítím v kostech, že ten rozkaz přijde sakra brzy...“

Měl pravdu. Rozkaz přišel den nato.

Zpravodajství televize TCN s Jimem Collinsem, 26. srpna:

„Dobrý večer. Další události z „čínské kri-

ze", o jehož dosavadním průběhu jsme vás informovali, vám přinášíme právě dnes. Náš zpravodaj David Kendall, jež je přítomen v samém centru dění, pro nás má žhavé novinky. Davide:

„Díky za slovo, Jime. Jak již byla veřejnost informována, armáda ČLR bleskovým útokem obsadila Spratleyské ostrovy, kde byl nedávno nalezen jeden z největších zdrojů ropy. Čínský ambassador Wu-Tai Chin byl marxistickým vůdcem Li-Pengem pověřen, aby ujistil Spojené národy, že je Čína odhodlána ostrovy bránit. Domnívá se totiž, že toto územní právoplatně přináleží obyvatelům Čínské Lidové republiky."

Jihočínské moře, 10. srpna: *„Sonar, pane: Objekt klasifikován jako Han, rychlost třináct uzlů, kurs 182?, směr 204?, je téměř pod hladinou."*

Nestihli.

„Tichý chod, zatopit komory, pasívní sonar, třináct stupňů negativních."

„Nav.: Rozkaz, pane.

„XO: Mohl by se přiblížit k flotile, pane."

„To vím i bez vás, poručíku. Jak to vypadá, Collinsi?"

„Tady sonar, pane. Nic se neděje. Vzdálenost jedenáct tisíc osm set. Objekt snižuje rychlost a drží kurs."

„Torpéda připravit, jak se dostaneme na devět tisíc, komora jedna a dvě pal, jasné?"

„Weps.: Rozkaz, pane!"

„Sonar: Brzdí a otáčí se, pane! Asi nás zaslechli!"

„Reaktor jedna třetina, počkejte až se k nám obrátí bokem!"

„Weps.: Vzdálenost devet tisíc sto - máme pálit?"

„Našijte to do něj!"

Praha, soukromá bytová jednotka, 8. ledna: Ano, velevážení čtenáři, po dlouhé době je zde ponorkový simulátor. Po *Silent Hunterovi* od zasloužilých stratégů *SSI*, jehož scénáře se odehrávaly v průběhu 2 světové, tu máme opět simulátor z atomového věku.

Tom Clancy, otec tohoto projektu, je v našich končinách naprosto neznámý, ale pravdou je, že ani v Americe se odborníkům na ponorky nedopřává mnoho sluchu. Jeho jméno mi sice dávalo záruku, že v chování ponorek a podhladinových soubojích nebudou nesmysly, ale co herní stránka? Naštěstí se moje obavy ukázaly planými, alespoň ve valné většině.

Příběh jste doufám jakž takž pochopili z výše napsaného: expanze Číny, Taiwan a demokracie (a ropa) v nebezpečí, ponorka třídy Los Angeles (její fotografii najdete v Ex. 51 u mého druhého článku o hackingu) s označení U.S.S. Cheyenne (č. 773) a vy v roli jejího kapitána. Ponorky třídy Los Angeles jsou titano-ocelové rakve o délce přesahující 360 stop, představující o mnoho větší ruské obludy typu Alfa a Typhoon zejména elektronickými systémy, sonarem a způsobem navádění torpéd (opět stará písnička, kterou opakuji u každé recenze s vojenskou tematikou), které jsou mimo jiné schopny odpálit dvanáct raket BGM-109 Tomahawk. Jak asi víte, dá se s nimi rozsvítit hodně měst na této zeměkouli z jednoho místa kdesi šest metrů pod hladinou. Ale zpět od techniky ke hře.

Engin této hry je asi nejzajímavější, jaký jsem kdy u simulátoru měl možnost vidět. Po sugestivně zpracovaném intru se ocitnete v chudém hlavním menu (není co nastavovat, Pětadevadesátky to udělají za vás) a po volbě Start Game se začnete divit a přestanete, až *SSN* dohrajete. Do děje jste uvedeni videem ve formátu AVi, ve kterém si herci **nijak** nezadají s opravdovými zpravodajci, takže zíráte na monitor, na kterém se před vašimi zraky konají manifestace, politická prohlášení, zatýkání, živá vystoupení - se jmény, městy, interiéry... Nejlepší na tom je, že následky úspěšného splnění mise poté uvidíte „ve zprávách", a to v podání lepé reportérky Sally Jarvis, která je přítomna na U.S.S. Independence. Tolik k videím. Samotná simulace je taky fikaně vymyšlená. Ponorky samozřejmě nemají okna, a hráči nemají vojenskou akademii, aby dokázali bojovat a plout jen podle zpráv sonaru a navigačních přístrojů, že; autoři tedy umístili kameru za vaši ponorku, přidali externí pohledy kolem celé Cheyenne a bylo po problému. Slovně to zní prapodivně, ale snadno se to dá pochopit z obrázků a po chvíli hraní přijdete na to, že tuhle fintu vymyslela osvícená hlava. Jak popatříte, grafika není světoborná, ale koukat se na to dá a celkový dojem vylepšují realistické pohyby tisícitunových kolosů, které za svého působení budete potkávat (a potápět). Hudba... Za tu se dá možná považovat čínská odrhovačka podbarvující intro a jinak ve hře neuslyšíte ani slavnostní famfáru. Vše ale vynahrazují zvuky, kterých je sice málo (rozkazy by měly být namluveny, vždyť to nám předvedl i výše zmíněný Silent Hunter) ale jsou jedním slovem vynikající. Nejhezčí je bezpochyby pískání, vrnění a klokotání verlyb, které jsou velmi pěkně nakresleny a rozanimovány a představují vítané zpestření v záplavě železa.

A teď chyby. Vadil mi aspekt nedotknutelnosti slovutné americké armády: pokud máte včas zachránit poškozenou bojovou loď, ke které se hodinu probojováváte, a nestihnete to, musíte misi přerušit a začít pěkně znova, přičemž po cestě potopíte čtyři čínské válečné lodi a taky se šikmoocí nezblázní. První důstojník by neměl být vševědoucí - nenechá vás odplout na další waypoint, dokud je v okolí loď nebo ponorka, **a jak** by mohl vědět, že tam nějaká je, když sonar ji nezachycuje? Ještě by se sem tam něco našlo, ale klady převažují.

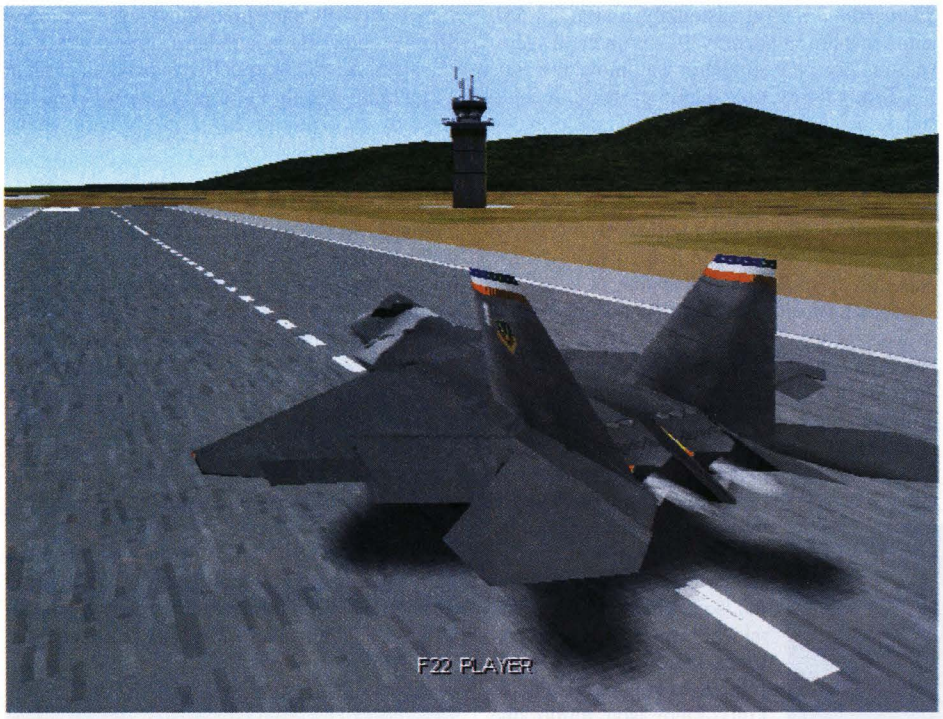
Poslední slovo. Líbil-li se vám *Hon na Rudý říjen*, máte rádi simulátory a jste zvědaví na neotřelý druh zpracování spojený s jeho uspokojivou realizací, je *SSN* hrou právě pro vás.
—Rattle

Periskop u moderních ponorek slouží více méně k tomu, abyste se pokochali svým dílem zkázy.

Trafalgar bere před Alfou kormidlo na ramena. Asi budu Angličany následovat.

P.S. SSN znamená nukleární ponorka - SS je kód ponorky, N rovná se nukleární (SSBN je nuklární ponorka vybavená balistickými střelami, SSK je dieselová ponorka).

Minimum: *Pentium/60, 8 MB RAM, SVGA, 2x CD, SB 16 nebo kompatibilní, Win95.* ***Doporučeno:*** *Pentium/120, 16 MB RAM.* ***Testováno na:*** *P-75, 32 MB RAM, SVGA 2 MB, six speed CD, SB 16.* ***Firma:*** *CIE/VIRTUS, leden 1997.* ***Poznámky:*** *Ke hře je přiloženo CD s dokumentárním filmem o projektu Greek Island, který byl natočen štábem Toma Clancyho.*



Startujeme na „Full throttle“

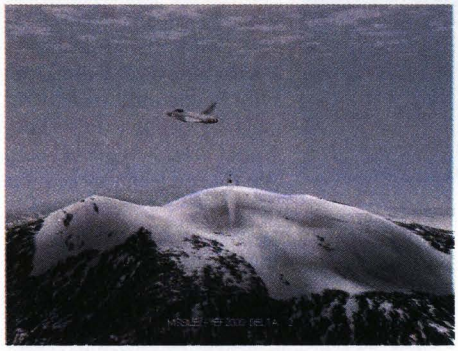
PC★★★★★91

F-22 Lightning

Kdesi jsem zaslechl, že se létání stalo až příliš věrným a obtížným.

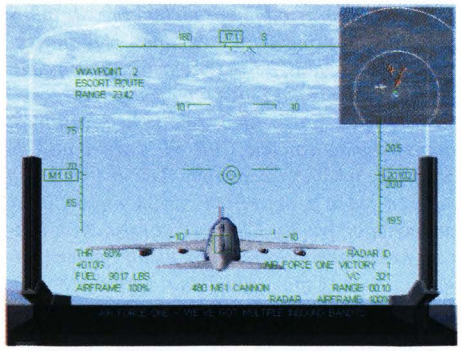
Staré rčení říká, že tolik železa, kolik Američani spotřebují na letadlovou loď, vystačí Ruským vývojářům na jednu pánev. Za pomoci stylistického rozboru vět snadno odhalíte ve vyjádření autorově nadsázku a ironii, ale celkově to vypovídá o vzájemném poměru mezi kapitalistickou a socialistickou výrobou. A jelikož píšu recenzi na letecký simulátor, platí totéž i o letadlech: Migy jsou sice rychlé, obratné, silně pancéřované a ozbrojené, ale taky neekonomické, hlučné, těžké a velmi náročné na pilotáž. Přesto snadno konkurovaly pozvolna zastarávajícímu jádru USAF a US Navy, stíhačkám F-15. Armáda tedy rozjela projekt ATF - Advanced Tactical Fighters. Do tohoto projektu spadal i plán na přezbrojení a modernizaci a s tím spojené zadání zakázek na nová letadla u osvědčených výrobců.

Jakmile vojenští vývojáři objevili, vypočítali a ozkoušeli systém technologii Stealth, bylo jasné, že co armáda uchvátí, to hned tak nenavrátí. Bombardéry F-117 a B-2 jsou ale noční útočné bombardéry a na vzdušnou obranu letového prostoru se nehodí. Také mezera po sešrotovaných F-15kách si říkala o zalátání. Pentagon vyžadoval variabilní, rychlý, silný, těžko objevitelný stroj s optimálním doletem. Tak vznikl Lockheed F-22 Lighting II.



Hrdiny stejnojmenného simulátoru, letouny EF-2000 budete sestřelovat jako kachny při lovu. Povšimněte si malebných sjezdovek, na které se za chvíli roztrousí zbytky zde zachyceného letounu.

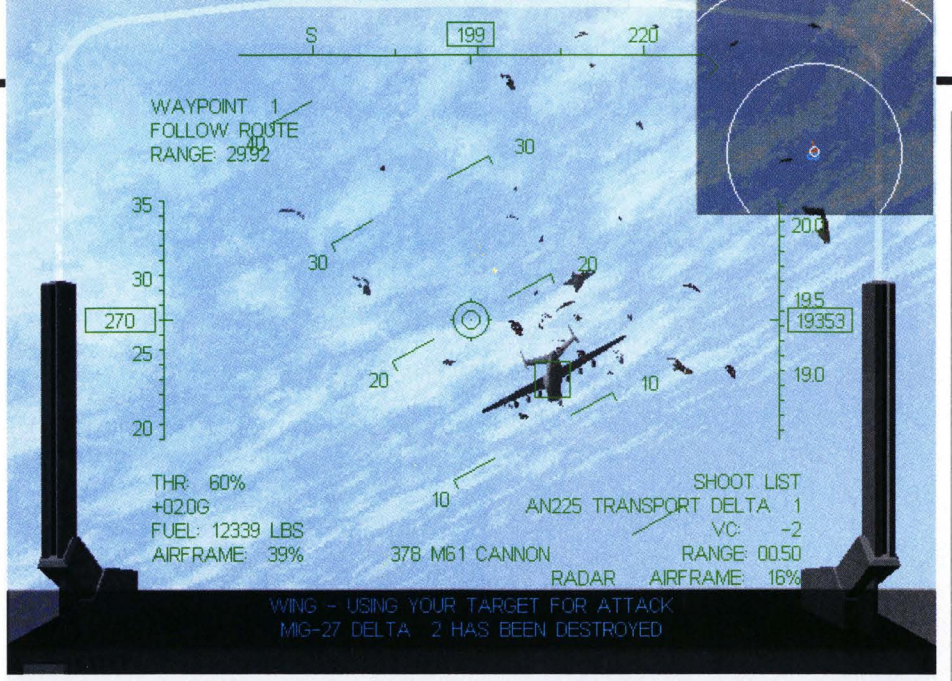
Množství čerstvě vyrobeých Lightingů přirozeně nedosahuje ani třetinového počtu F-15 a F-16, ale přesto si v manuálu autoři pochvalují, že to bohatě stačí. Proč? Protože americké zelené mozky věří, že jedna F-22 vydá za tři až čtyři své předchůdce (až přiletí mužíci ze Dne nezávislosti, tak se uvidí). Pro drtivou většinu letadel platí, že je Lightning II objeví a sestřelí dříve, než jej vůbec identifikují. Je to dáno jednak radiolokátory a senzory, kterých je do trupu letadla narváno víc jak dost a již zmíněnou Stealth technologií (které se ale mimochodem čeští vývojáři stejně dokáží podívat na zoubek). Výzbroj vzduch-vzduch je více méně standartní - Sidewindery, Amraamy a kanón. Proti pozemním cílům a teoreticky tak proti nepřátelským plavidlům je tu však něco, co jste asi ještě v žádném simulátoru neviděli, totiž o satelitně naváděnou JDAM Bomb. Tato sebou po výbuchu bere vše, co se vyskytlo v nevhodnou dobu na nevhodném místě v okruhu až do jedné míle čtvereční. Dobrý, ne? Ale zatím jsem se rozkecal o letadle a o hře zatím nevíte nic, tak abych to rychle napravil.



Klídek, hlavo státu, Rattle je tady!

Přesná JDAM Bomb sice dopadne na v hlavní stan změněný zámeček, ale veme s sebou vše v okruhu míle.

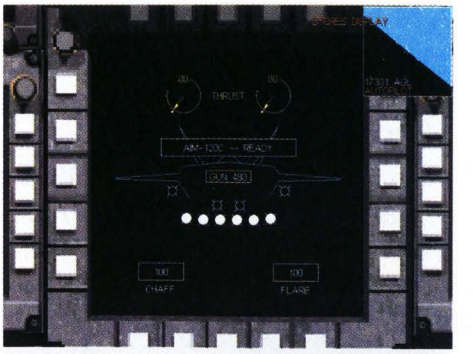
Grafika, zvuky, aneb jak si s tím tvůrci vyhráli. Jednoduše řečeno, *F-22* je jeden z nejhezčích simulátorů, které kdy monitor zobrazil. Mrkněte na obrázky a dál už asi nemusím nic říkat. Výborně otexturované objekty, oku lahodící krajina (zejména zasněžené hory), mnoho druhů pohledů včetně „fly-by“. Můžete se také rozhlížet po kabině, přibližovat si předměty a stavby viděné za okny, prohlížet si palubní desky atd. Funkcím palubní desky je věnovaná celá numerická klávesnice. Ale nejhezčí jsou zásahy. Představte si detailní pohled na obrovský Bear, ve kterém můžete zoomovat tak, že se připlácnete pilotům až na okýnko. Přepnete do fly-by, mezitím už k ptáčkovi spěje váš Amraam. Bear proletí okolo kamery, náhle mu raketa trhá křídlo, trup začíná hořet a ve vývrtce padá dolů, zatímco posádka opouští letoun... Působivé, není-liž pravda? Celkově se *F-22* podobá staršímu *EF-2000*, ale oproti němu má jednu příjemnou odliš-



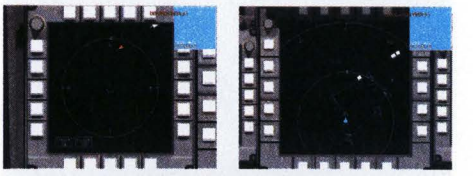
Střelba z kanónu je sice náročnější, ale na druhou stranu, za takovýhle pohled to přeci stojí.

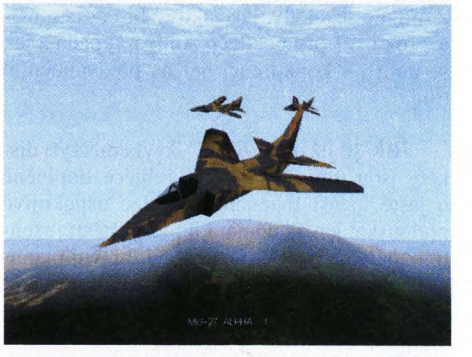
Těleso těžší vzduchu se odlepilo od země.

Plavala lodička po... moři.



F-22 změní numerickou klávesnici v ovládání celé řady displejů, které oceníte zejména při přistání.





Soudruzi si vyrazili na výlet.

nost: běhá naprosto plynule na P-75, 8 MB RAM, což se ani o takovém *ATFku* říct nedalo. Pokud vás nějaké nepřátelské eso sestřelí a stačíte se katapultovat, tak zatímco pilot se chudák snáší k matičce Zemi na padáku, vy si můžete v poklidu pročíst statistiku. Abych nezapomněl: intro je vlastně jen digitalizovaný filmeček ze základny Lightingu, kterého v něm uvidíte rolovat, startovat, letět, přistávat... Abych se přiznal, ani jsem jej neshlédl do konce, protože mi přišlo neoriginální, fádní a bez jakékoli myšlenky.

Zvuky jsou sice dobré, ovšem kromě hučení motorů toho moc neuslyšíte, tak akorát povolení ke startu, nějaké to radostné zvolání po sestřelu atd. Hudba taky není nic extrovního; i když já osobně ji stejně u létání vypínám, pro zpestření pobytu v menu se pár libých tónů šikne (ale tady toho není mnoho, co by se mohlo šiknout).

Ovládání. Jak stoupaly výkony našich domácích počítadel, stoupala i kvalita zpracování a najednou někdo přišel na to, že se domácí „herní" simulátory můžou přiblížit vojenským cvičným simulátorům a tvůrci tak přitvrdili, že se létání stalo snad až příliš věrným a obtížným (asi nejvíc realistický byl v několika ohledech *SU-27*). Ti z vás, kteří rezignovali na koupi simulátoru pro jeho obtížnost a extrémní hardwarové nároky, mohou jít oslavovat. *F-22* je pojat svým ovládáním s prominutím pro blbce. Všechny úkony, které každému hráči simulátorů jsou zažité jako utření hýždí, najdete v manuálu detailně a polopaticky popsány. Například: „Nahoďte motory klávesou „0" (je to ta klávesa šikmo dolů doprava pod „F8") a až dojedete na konec runwaye, stiskněte šipku dozadu. Můžete zatáhnout podvozek klávesou „G". Když už jste zatáhli podvozek, byl by také dobrý nápad zasunout klapky. Toto se stane po stisknutí klávesy „F". Pokud zapomenete tyto úkony udělat, automatika je provede za vás..." Zaměřování se koná tím, že stisknete Enter a objeví se vám seznam cílů. Nějaký si vyberete, zaměří se a adios. Ze správné vzdálenosti se Amraamem zpravidla bezpečně trefíte, ale Sidewindrem na kratší vzdálenost už to bývá horší a někoho sestřelit kanónem už je umění (ale budete odměněni pohledem na poletující plechy z nešikuly, kterému visíte na dvanácti). A dáme se do struktury misí.

Tak kdepak se proletíme? Nerad bych ve vás předcházejícím odstavcem vzbudil dojem, že je *F-22* směšně jednoduchý a že ho dohrajete za den! Při hraní mě někdo sundal tak každou třetí misi, ani jsem nemrkl. Na rozdíl od většiny simulátorů sice ani po sestřelení nezemřete a jen opakujete misi kampaně, ale ke konci si ji můžete zopakovat třikrát, pětkrát než ji uděláte. Toto platí zejména o poslední misi, ve které máte za úkol bránit prezidentovo soukromé letadlo (viz rámeček). Pochybuji sice, že by se nějaký šílenec pokusil prezidenta sestřelit a když už, tak že by bez problémů vyřídil celou jeho eskortu, ale budiž - náplň mise je to bezesporu zajímavá. I jinak mají vaše úkoly nějakou hlavu a patu a občas i návaznost. Je jich poměrně dost a i fanatici (Zdrávas, Karle) budou mít na měsíc co dělat. Prohlédnete si travnaté stepi, proletíte se mezi majestátnými vrcholky zasněžených hor a to všechno bude díky grafice, kterou musím znova vychválit, velmi sugestivní a jen se budete rozhlížet po lyžařích.

Co dodat? Kocháte-li se rádi pěknou grafikou, nemáte rádi kombinace šesti kláves, s *F-22* nic nezkazíte. **—Rattle**

Minimum: *486DX2/66, 8 MB RAM, 2x CD.* ***Doporučeno:*** *Pentium/100, 16 MB RAM, 4x CD.* ***Testováno na:*** *Pentium/75, 32 MB RAM, 6x CD, 2 MB VRAM, SB 16.* ***Firma:*** *Nova Logic, prosinec '96*

AMIGA★★★★88

Jetpilot

Vulcan je skvělý, Vulcan je věčný, Vulcan - spasitel Amigy na herním trhu.

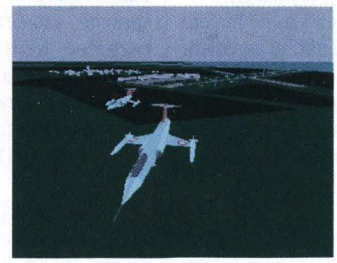
Nálet. Shození bomb. Odlet. Jak prosté!

I'm looking back - over my shoulder... tra la la...

Těmito a ještě mnoha jinými květnatými slovy uvozuje anglická firma *Vulcan Software* vydání každé novinky. V případě *Jetpilota* toto pravidlo platí dvojnásob, neboť se jedná o simulátor, to jest o druh hry, který není pro *Vulcan* typický. Po několika předvánočních preview, které už leccos naznačovaly, tedy vychází plná hra. Zajímalo nás tedy, jak takový hi-end simulátor roku '97 pro počítače Amiga vypadá a jak se umístí v konkurenci her na předvánočním trhu.

Jak je už u *„vulkánů"* zvykem, čtyři diskety jsou umístěny v pidikrabičce doplněné o ještě menší manuál, který lze uspokojivě přelouskat jen za pomoci lupy. Naštěstí je tento manuálíček jen informativní, hlavní manuál je obsažen přímo ve hře. Instalace není vůbec obtížná, nejde vlastně o instalaci, ale o překopírování souborů do jednoho adresáře na HD. Jelikož je hra spustitelná i na strojích s 1 MB chipRAM, jde hrát i z disket. Osobně to moc nedoporučuji, je to hrozně pomalé. O co tedy jde. *Jetpilot* je klasický vektorový simulátor doplněný bitmapovými objekty. K dispozici jsou letadla Lockheed F104, EE Lightning a MIG 21. Celkově je pro letecké maniaky připraveno více než 60 misí, ať už bojových nebo cvičných pro méně zdatné letce či začátečníky. Největší lákadlem pro hráče budou zřejmě rozsáhlé kampaně, k jejichž plnění se hráč musí probojovat dvaceti tréninkovými misemi. Autoři hry se chlubí vysokou realističností a slibují maximálně deseti procentní odchýlení od skutečnosti. A bude to zřejmě pravda, neboť už úvodní menu nepatří k nejjednodušším. Jsou to hlavně rozsáhlé volby týkající se realističnosti boje, řízení letadel a detailů grafiky. O tom, že se *Jetpilot* tváří jako seriózní simulátor svědčí i podpora analogového joysticku, což u hry pro Amigu není zrovna obvyklé. Samozřejmě jako většina simulátorů využívá většiny klávesnice pro ovládání klapek, motorů a jiných funkcí přesně popsaných v manuálu. Horší je už skutečnost, že ač autoři slibovali mimo jiné i ovládání stroje klávesnicí, hra jde hrát pouze myší nebo již zmiňovaným analogovým joyem. Mě osobně to nevadí, ale znám lidi, kterým to vadí hodně. No nic, budou si muset zvyknout.

Mimo ovládání záleží na tom, jak si *Jetpilota* zahrajete i to, v jakém rozlišení a s jakými detaily hru spustíte. Manuál něco mumlá o tom, že hra lze spustit na 68000 s 1 MB RAM. Bohudík tuto konfiguraci nevlastním, protože to je asi hrůza. To, co totiž *Jetpilotu* nelze přičíst k dobru, je rychlost. K dispozici jsou 3 grafické módy: lowres, hires a interlace - v menu je i doublePAL, ale mě se ho nepodařilo aktivovat. Lowres je zřejmě určen právě pro low-end Amigy, ale grafika v tomto případě vypadá dost otřesně - samý pixel, dobrá tak na oddělání očí. Na hires se už dá dívat, ale pořád to není ono. Uspokojivý a nadprůměrný dojem na Vás však udělá až interlace, pak už *Jetpilot* vypadá velice dobře až výborně. Zaplatíte za to ovšem takovým zpomalením, že na něčem slabším než 030 na 50MHz s 8 MB RAM to nemá cenu. Detaily na plné pecky si pak užijí naši movitější kolegové s procesorem 060 a grafickou kartou.



Ozbrojený a nebezpečný.

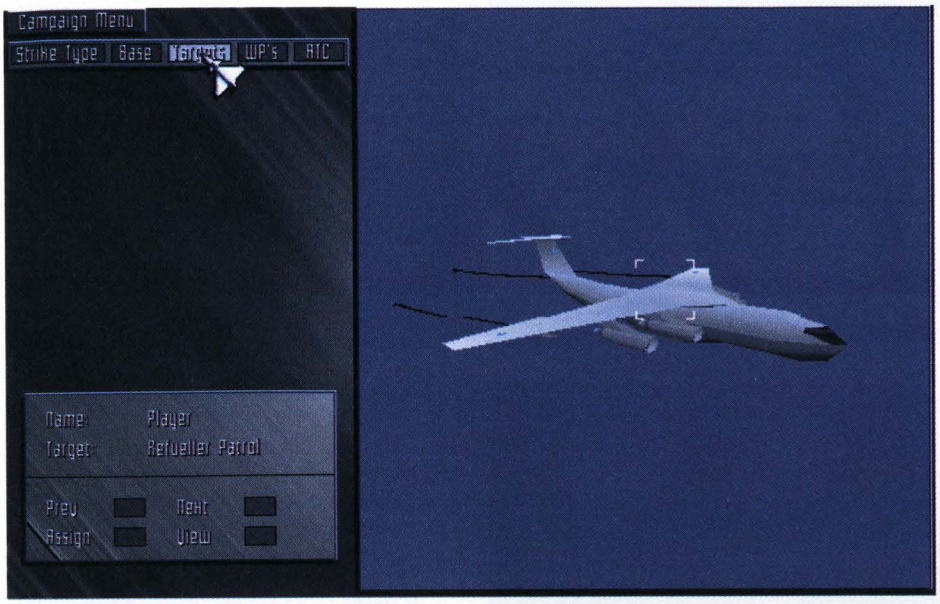
Dost kydání hnoje na pomalost enginu a pojďme zase něco pochválit. První pochvala putuje na konto virtualitě. Ano slyšíte dobře. Hra umožňuje prohlížet si vlastní kabinu po všech koutech a koutečcích, ale úhel pohledu lze nastavovat i externě a to jak na letadla tak na pozemní objekty. Je velice zajímavé nastavit kameru na objekt, který má být zničen a pak sledovat jak se tříští zásahem rakety vzduch-země. Další plus patří realističnosti kabiny, kde každý budík pracuje jak má a člověk se tak cítí jako ve skutečném letadle. Pro ty, kteří nikdy v letadle neseděli, je v manuálu přímo v on-line helpu každý budík popsán do nejmenšího detailu.

Noční letiště v celé své kráse.

Další potěšující věc jsou zvuky, které mají vysokou kvalitu. Motor letounu zní jako motor letounu a ne vysavače ETA. Hlasitost se mění v závislosti na vzdálenosti letadla od místa sledování. A nejlepší je hlasový doprovod letového dispečera či wingmana, který netvoří pouze nějakou kulisu nebo efekt, ale je důležitou součástí mise - hlásí mimo jiné okamžitou polohu, upozorňuje na nepřítele atd.

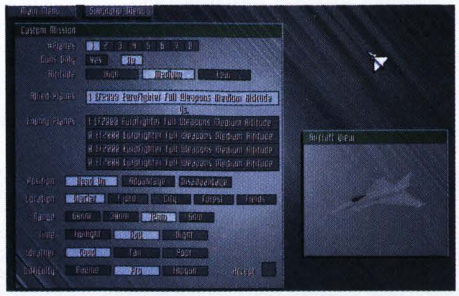
I přes to, že *Jetpilot* klade na majitele Amigy dost vysoké hardwarové nároky, jedná se o velice dobře provedený simulátor s mnoha vymoženostmi dříve na Amize nevídanými. Bude-li se tvorba *Vulcan Software* ubírat směrem, který udává *Burnout* a *Jetpilot*, můžeme se u našich Amigách těšit na hodně kvalitní a dobře vypadající zábavy. —**JayTee**

Minimum: *Amiga 500, 1 MB RAM, ECS.* ***Doporučeno:*** *A1260/50, 8 MB RAM, Cybervision 2MB.* ***Testováno na:*** *A1230T/50, 18 MB RAM, AGA.* ***Firma:*** *Vulcan Software prosinec 1996.*



Jeden z velkého množství cílů.

No není to pěkný pohled?



Tak takhle vypadá již zmiňovaný plánovač misí.

PC ★ ★ ★ ★ 80

EF2000 TACTCOM

Balík vylepšení pro starou EF2000

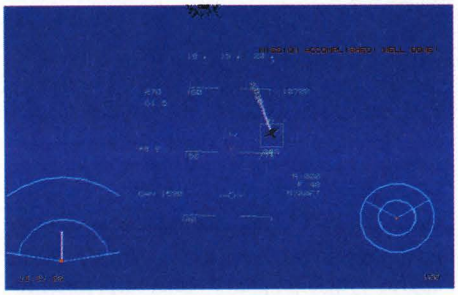
Asi před necelým rokem nás navštívilo šedé CD s nápisem *EF2000*. A dnes se opět můžeme kochat pohledem na šedé CD, kde přibyl i nápis *„TACTCOM"*. Hoši od *DID* se rozhodli, že malinko rozšíří původní *EF2000*.

CD je téměř prázdné, obsahuje jen 16 MB dat. Stačí jen spustit a co se stane....? V přiloženém manuálu je popis všech vylepšení a přidaných novinek rozveden do sáhodlouhých drobností, ale budu se držet těch nejvíce patrných:

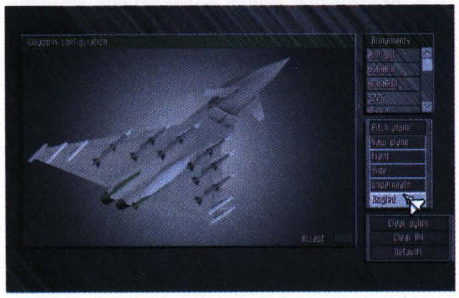
Snad první a podstatná změna je - protivníci zdrsněli, ne moc, ale při nastavení obtížnosti „TOPGUN" to už poznáte. V přečíslení je to už kategorie těžší. Na druhé straně přitvrdili také wingmani a už nemusíte mít ten divný pocit zodpovědnosti pokaždé, když máte někoho na křídlech. Mít wingmeny se už rozhodně pozná a vyplatí.

Subjektivně z pohledu mého a mého počítače (viz testováno) je hra rychlejší, plynulejší. V předchozí verzi se při externím pohledu na letadlo z menší vzdálenosti a při průletu kolem fjordu, skal a čehokoliv kromě moře, obraz mírně trhal. Nyní je i při pohledu na více letadel vše, jak má být. Panely, které tvoří palubní desku, se přepínají rychleji a už nezdržují, jako v původní verzi. To je velké plus, ale stále jsou jen ve VGA.

Co však zůstává stejně mizerné je zvukřeč. Změny, v které jsem doufal, se neobjevily a prosby zůstaly nevyslyšeny. skutečně se to nedá poslouchat. Jakoukoliv delší větu jako by vyslovovalo pět lidí a každý s jinou výškou hlasu. To nelze snést.



Dokonáno jest.



Nastavování zbraňových systémů.

Také na majitele strojů 486 autoři mysleli a tvrdí, že je *EF2000* rychlejší. Jistě je to pravda, ale poplatná nejnižšímu rozlišení a hrubším detailům.

Kamarádi letci se k vám mohou připojit a může jich být teoreticky až sedm, ale autoři doporučují maximálně čtyři, samozřejmě po síti. Jakmile se však nový hráč připojí nebo stávající odpojí, síťová hra se přeruší a startuje znova. To je trochu nevýhoda - lépe řečeno trochu nepružné. Po modemu, či sériovém kabelu je možné prohánět *EFko* také.

Aby tlačítek na klávesnici nebylo málo, přibyly další. Ale přiznejme si, že jich ke štěstí potřebujeme opravdu jen málo, neboť solidní joystick - už základní - ta nejvíce potřebná obsahuje. Je možné nyní manuálně vypouštět chaff a flares, což ocení ti zkušenější. Nové fly-by pohledy (průlety) jsou na pohled hezké, ale v praxi skoro nepoužitelné. S fixovanými pohledy na rakety, wingmana, cíle je to jiná, ty mohou být prospěšné a v některých případech i zachránit letadlo-vás.

Nejvíce jsem ocenil progress-indicator při nahrávání mise, kdy malé letadélko signalizuje probíhající úkony. No, není to tak podstatné, ale alespoň nemáte pocit, že hra „vytuhla".

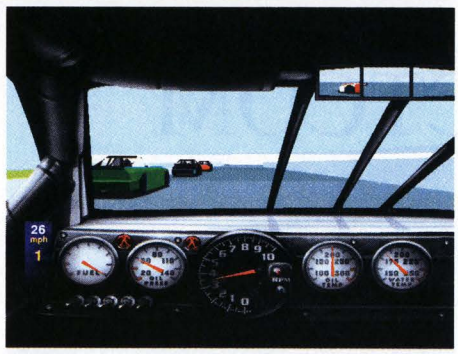
Nemohu zapomenout upozornit na podle mě podařený plánovač misí. Na první dojem působí jednoduše, jako celé ovládací menu, ale představuje celkem příjemný a vyčerpávající způsob, jak pro sebe i kamarády-piloty připravit let. Umožní vám proletět se na jiném stroji než je *EF2000*. Mě se to podařilo jen jednou. Výběr je zúžen na F-14, F-15, F-16, F-18, F-22, HARRIER. Trocha zlepšeními prošla také mapa a pozadí v menu je také jiné, hezčí. Spousta kosmetických úprav, až člověka udiví, zda-li se už nemohly objevit na prvním CD. Kdepak, nyní můžeme spokojeně mlaskat a usmívat se nad dvěmi cédéčky.

EF2000 TACTCOM rozhodně stojí za to. Není graficky přitažlivý jako *F-22 Lightning*, ani neobsahuje takové spektrum letadel jako *ATF*, stojí někde mezi, ale své příznivce nezklame. **—TJoker**

Minimum: *486DX2/66, 8 MB RA M, 2x CD.* ***Testováno na:*** *Pentium/133, 16 MB RAM, 2x CD, SVGA.* ***Doporučeno:*** *Pentium/75, 16 MB RAM, 2 MB SVGA.* ***Firma:*** *DID/Ocean; prosinec '96.* ***Poznámky:*** *až pro 8 hráčů po síti.*

Zde vidíte přehled veškerých závodů v šampionátu. Je jich sakra hodně, takže se jistě nebudete nudit.

Výběr tratě se koná právě na této obrazovce. Nastavit lze kteroukoli z nepřeberných možností hry.



Výjezd z depa je tradiční v kterékoli části hry. Jen nepřekročte povolenou hranici otáček a rychlosti.

PC★★★★89

Nascar Racing 2

Po úspěšném prvním dílu, který zaznamenal vysoká ocenění ve všech počítačových časopisech, přichází díl druhý.

Závody sériových aut, jsou snad jedny z nejpopulárnějších sportovních klání v USA, tedy alespoň co se týče motoristického sportu. I my jsme se dnes nechali zlákat přívětivým počasím a vyrazili jsme na nejznámější dráhu vůbec, Daytonu. Tohle bude dlouhý den.

Tento simulátor, neboť jedině tak se *Nascar Racing 2* nazvat, je jedním z nejkvalitnějších produktů, se kterým jsem se na poli automobilových závodů zatím setkal. Firma Papyrus vydala již před dvěma, resp. třemi roky legendární *Indycar Racing,* na které navazovalo předloňské druhé pokračování stejného názvu. V roce 1994 byl také vydán simulátor série *Nascar,* který byl vysoce kvalitní, leč mu byly vytknuty některé nedostatky, týkající se zejména přestavby vozidel. U druhého dílu je to ale jinak. Depo bylo zredukováno na jedinou obrazovku, kde se nacházejí sesumírované informace v přijatelné podobě, takže hráč není postaven před problém minulého výtvoru, kdy si musel zapamatovat, jak nastavil to či ono kolo, nebo sklon nápravy. Na současné papírové podobě depa jsou veškeré informace slepeny dohromady, tudíž jsou přehledné a podávají informace o okamžitém stavu auta. Změny nastavení jsou tradičně řešeny přidáváním či ubíráním číselných hodnot u specifických částí vozidla. Následným vyzkoušením změn si člověk okamžitě otestuje, kterak se mu každá změna vymstily či obráceně. V depu jsou implicitně nastaveny tři druhy nastavení auta a sice Fast, Qualify nebo Easy. Ani jeden z nich není ideální, takže se s tím stejně budete trápit. Menší pomoc naleznete v sekci návodů v tomto čísle. Změny se týkají zejména tlaku v pneumatikách, sklonu jednotlivých zavěšení kol, množství paliva v nádrži, odstupňování převodovky či velikosti rejdu řídících kol. Každá změna má vliv na vlastnosti vozidla, což se odrazí zejména v závodě. A o tom bude řeč teď.

Když si v setupu nastavíte realistikou jízdu, v což se počítá poškození auta, vítr, vysokou sílu a počet soupeřů, vynechání motoru, manuální řazení, jízdu bez pomocného brždění a řízení či realistický styl závodu, není klání nikterak jednoduchá věc. Při výjezdu z depa nesmíte překročit stanovenou hranici rychlosti a počtu otáček, která je samozřejmě odlišná podle dráhy. Pokud se tak stane a vy pojedete rychleji, vyvěsí vám černou vlajku, což znamená, že po objetí kola se musíte vrátit do depa, zastavit na jednu vteřinu, než se vám opět vyvěsí vlajka zelená. To přirozeně znamená časovou ztrátu, která se přirozeně váže ke snížení naděje na vítězství. Černou vlajku můžete obdržet také v případě, kdy zcela bezohledně předjíždíte ostatní soupeře v průběhu zajíždějícího kola či když dokonce předjedete vodící vůz. Obdobné podmínky platí i pro jízdu za žluté vlajky, která se objeví, jakmile se na trati stane jakákoli nehoda. Když se tak stane, může se závodit až do cílové lajny, odkud již musíte brouzdat v koloně za vodícím autem. Do auta vám v průběhu závodu přicházejí zprávy rádiem jak z depa, kde vám nadávají za zničení auta nebo brutální styl ničení motoru, tak od ostatních řidičů, kteří připomínají svou existenci na trati, pokud se je snažíte narazit na mantinel. Při narážení do vodícího vozu dostanete vynadáno ještě více, což vás jedině rozčílí, protože vodičák je jako jediný z okolních aut nezničitelný. V průběhu závodu, resp. jízdy, si můžete vytasit veškeré dostupné informace o stavu auta tisknutím kláves F1-F8. Do depa můžete také poslat zprávu, že přijedete a že žádáte takovou a takovou úpravu na vozidle. Tato spolupráce se vám mnohokrát vyplatí, protože v depu nebudete trávit zbytečně dlouhou dobu čekáním na úpravy, které jste si nežádali. V opravně budete trávit drahně času, protože než se trochu zajezdíte, nevyhnete se srážkám v zatáčkách, smykům s následným vražením do mantinelu, nebo přetočení motoru. Avšak v tomto případě pro vás závod končí, neboť motor lze vyměnit jedině mezi závody. Za jízdy je také důležitý stav paliva, které kupodivu ubývá a tak si musíte hlídat hladinu benzínu, aby vám

neklesla pod červenou hranici ciferníku a vy pak nezůstali stát na trati. Dost ale o reálném ježdění.

Hra nabízí kromě super reálného simulátoru také závody typu Arcade, které se liší menší obtížností a možností ničení okolních aut, tedy pokud si nastavíte nezničitelnost. V tomhle případě se vám ještě vyplatí vypnout žluté vlajky, vodící kola a vítr. Pak můžete rovnou od startu bourat do ostatních aut a dostat se tak na vedoucí pozici bez jakýchkoli zásluh. Tento styl jízdy se mi však příčí, takže o něm nebudu dále psát.

Další z nespočetných výhod NR2 je hra pro

Na trati samozřejmě potkáte spoustu soupeřů. Tady mě jeden z nich vystrčil z dráhy.

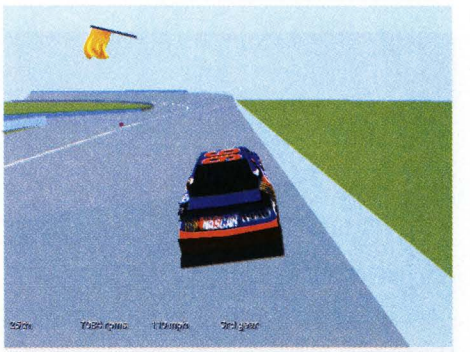
Na trati se stala nehoda, a my se všichni ploužíme za vodícím vozem. Samozřejmě v plných detailech.

více hráčů. Program podporuje spojení po kabelu, síti a modemu. Minimum modemu je samozřejmě 14400 bps, avšak na „kvalitních" pražských linkách... a o meziměstském spojení nemluvě.

Jak jsem již dříve napsal, volby nastavení programu jsou takřka neomezené. Optiony jsou klasicky rozděleny na tři sekce a to grafika, zvuk a ovládání. U zvuku si můžete nastavit hlasitost všeho, co ve hře jezdí, zpráv z depa, které si ještě můžete přepnout na textový režim. U grafiky jsou tři režimy detailů a sice on, off a automatic. Dále u ovládání si můžete zvolit ovládání klávesnicí a joystickem. Můžete tu také vypnout nebo zapnout pomocné funkce jako automatickou převodovku, brzdící a řídící pomoc. Brzdící je v pořádku, avšak u řízení jsem se setkal s podivností, která rozhodně stojí za zmínku. Když si tuto helpku zapnete, může se vám stát, stejně jako mě, že místo toho, když je zatáčka doleva a vy mačkáte levou šipku o sto šest, aby auto zahnulo vlevo, otočí se ze záhadných důvodů vpravo a vy se nabořite do mantinelu. Divné! Tak.

Tohle dává nejvíce zabrat. Člověk má ruku na plynu a nemůže a nemůže. Pořád přidává a zase brzdí.

Když už jsme u kladů, nesmíme vynechat zápory. Pravda, není jich sice mnoho a dalo to sakra práci nějaké najít, ale přece. Když se ocitnete v depu a změníte si setup auta na nějaký z předvolených, může se vám dost dobře stát, že po chvilce cucání dat z CDčka najednou počítač zmrtví a neděje se vůbec nic. Nezbývá než sáhnout po oblíbené trojkombinaci a začít odznova. Stejná situace se vám může stát, když se v průběhu závodu pokusíte stisk-



Vnější kamery zabírají auto ze dvou různých vzdáleností. Této funkce lze zcela sprostě využít, když se před vámi hlásí kolona a vy ji nevidíte. Jednoduše si přepnete kameru a je to.

nout escape, abyste se mohli dovědět o pořadí, ve kterém se nacházíte (i když je na to jedna z Fkových kláves), nebo chcete něco změnit v optionech a najednou se obraz zastaví, přičemž hra jede dál, takže za chvíli uslyšíte dutou ránu a jste na padrť. Taky divné. Jiné zápory nebo chyby jsem už nenašel, takže tím bych tento výčet ukončil.

„Blížíme se do finále. Vedoucí auto vyjíždí z poslední zatáčky, nabírá rychlost a blíží se k cílové čáře. Ale co to? Vidím kouř u přední části auta. Ano, vážení přátelé, řidič zapomněl zařadit poslední rychlost. Je to neuvěřitelné, po 85 kolech závodu, to musí být ke vzteku. Druhý vůz předjíždí okolo a vítězně projíždí cílovou rovinkou. Máme vítěze. Jde se domů." Gilmour Irwing pro National Sports of America z Daytony.

Ano přátelé, jsme ve finále. Zmíním tedy něco o technice. Hra funguje v SVGA rozlišení naprosto plynule od P133 výše. NR2 nabízejí samozřejmě i VGA režim. Zvuk je vynikající, vskutku realistický. Hudby se dočkáte pouze při intru. To vše na 1 CD. To je vše.

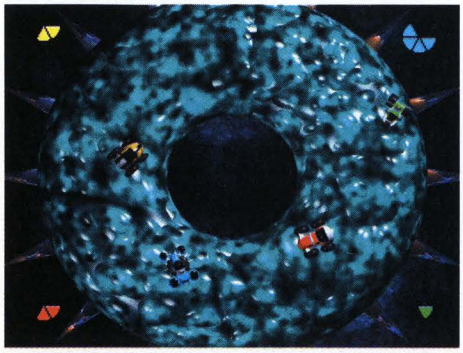
Berte to všemi deseti, vždyť do opravdových závodů sériových vozů se nejspíš nikdo z nás nedostane a tahle počítačová náhražka vám to umožní alespoň z pohodlí vaší počítačové sesle a to dokonale. **—Karel**

Minimum: *486DX2/66, 16 MB RAM, 2x CD.* ***Doporučeno:*** *Pentium/75, 16 MB RAM, 4x CD, 1 MB SVGA.* ***Testováno na:*** *Pentium/100, 32 MB RAM, 2 MB SVGA, 3x CD, SB.* ***Firma:*** *Papyrus/Sierra, leden 1997*

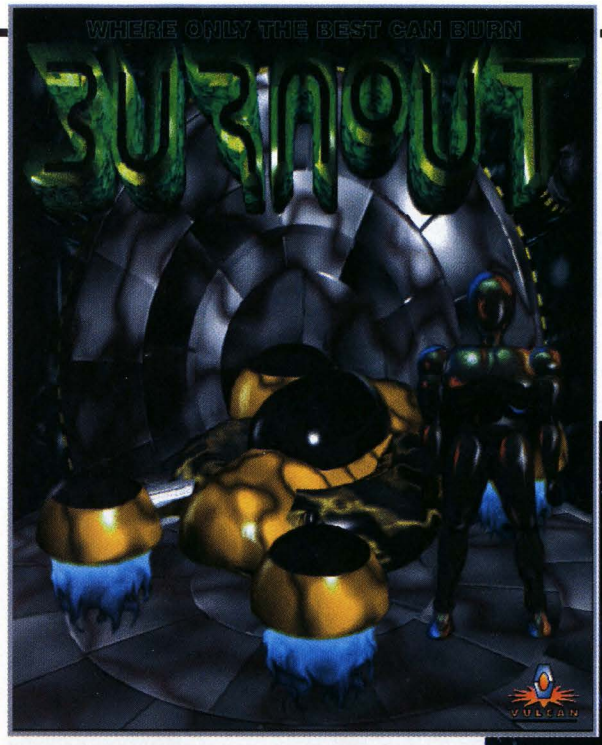
AMIGA★★★★88

Burnout

Tak tohleto je čtvrtá hra od Vulcanu, která je v dnešním Excaliburu recenzovaná. Skoro se bojím, že do příštího čísla nebudeme mít co dát!



Ha! To asi bude čelenka Sochy svobody.



Jestli uvidíte někde na pultě tuhle škatulku, ihned po ní skočte!

Rok 2045. Země se konečně spojila. Byly prolomeny hranice mezi jednotlivými státy, všechny národy přijaly jako úřední jazyk angličtinu. Organizace spojených národů konečně dosáhla svého. Vše ale není tak, jak by mělo být. Na Zemi vrcholí válka. Je to válka beze zbraní, bez výbuchů, bez raněných a padlých. Je to válka bez armád. Válka médií o diváka. Válka deseti deseti celosvětových televizních stanic. Lokální studia, která stále vysílají v národních jazycích, jen těžko odolávají jejich tlaku. Nemohou si dovolit zaplatit ty nejkvalitnější filmy, seriály a zábavné pořady, které oni giganti vysílají. Všech deset stanic se snaží přinést svým příznivcům ten nejlepší program, všechny si chtějí z koláče sledovanosti ukousnout největší díl. Každý večer v hlavním vysílacím čase sledují watch-metry, který pořad je nejúspěšnější. Dosud byly síly vyrovnané - každý z kanálů si držel svých deset procent. S příchodem nového týdne se spolu s pondělním rozbřeskem jak lavina šíří fantastická zpráva. Podle ní to můžou zbylé televize zabalit. Tvůrčí skupinou *Scorpius* prý pro *Vulcan TV* připravila takovou show, jakou svět ještě neviděl. Ta show způsobí, že alespoň jednou týdně, každou sobotu, se bude *Vulcan TV* hřát na výsluní, že její watchmetr stoupne téměř na vrchol své stupnice, zatímco ostatní se budou muset spokojit s mizerným procentem...

Prolog. Typická americká rodinka. Táta Bob se rozvaluje v křesle, hlavu má znuděně podloženou pravou rukou a netrpělivě čeká, až se na obrazovce objeví znělka nové podívané. Máma nese na stůl večeři a pak se vrací do kuchyně pro láhev Coly, aby bylo jídlo čím zapít. Desetiletá dcera Bridget a o dva roky starší syn Mike si s panenkami hrají na to, co by Barbie s Kenem dělali o svatební noci. „Děti, zanechte her, už je večeře!" Figurky (bum, bác!) letí do kouta, potomci se způsobně usadí, uchopí příbory a ukrojí si kus šťavnatého stejku. Zatímco se snaží sousto rozkousat, po očku sledují televizor. Reklamní blok stále ještě neskončil. Zrovna běží šot inzerující novou Pepsi-Coolu. „Co bych ještě chtěl? Chtěl bych se koupat s Ronnie Schifferovou," (vnučka slavné modelky Claudie - pozn. archiv *Vulcan TV)* huláká z plných plic sotva patnáctiletý hošík a jeho přání je konečně splněno. Reklamy konečně končí a napětí roste. Na potemnělé obrazovce nabíhají titulky a pokojem duní znělka interpretovaná systémem Dolby Surround. Střih. Záběr na studio, ve kterém se rozsvěcují reflektory a na scénu vbíhá John Rosack junior. Kamera zabírá celkový pohled a najíždí shora na pódium.

What's it all about?

„Nazdar lidi," vítá John své publikum.

„Nazdar Johne," vítá publikum oblíbeného moderátora.

„Doufám, že jste pořádně napružení, protože na to, co dneska uvidíte, jen tak nezapomenete!"

„Yeeeeeeah!" zařve publikum.

„Výhradně na naší stanici se vysílá nová soutěžní hra *Burnout.* Její pravidla jsou prostá - kdo přežije, vyhrává! Nebudete mít nouzi o dramatické střety, bouračky a karamboly, uvidíte boj o záchranu holého života i veliká vítězství!"

„Yeeeeeeah!" Lidé nadšeně tleskají.

„Přátelé, naše soutěž je vskutku ojedinělá. Každý sobotní večer se vám představí až čtyři vybraní odvážlivci, kteří spolu budou zápolit v několika různých arénách. Protože se naše show teprve rozbíhá, může si každý z nich vybrat jeden z pouze čtyř typů vozů, což sice není zrovna široká paleta, ale naši designéři již pracují na vývoji dalších autíček. Stejně tak i počet arén, ve kterých se všichni čtyři mohou do sytosti vydovádět, v blízké budoucnosti vzroste. V zájmu ušetření co nejvíce lidských životů budou občas některé vozy pilotovány hi-tec roboty, které speciálně pro náš pořad vyrobila firma HTR!"

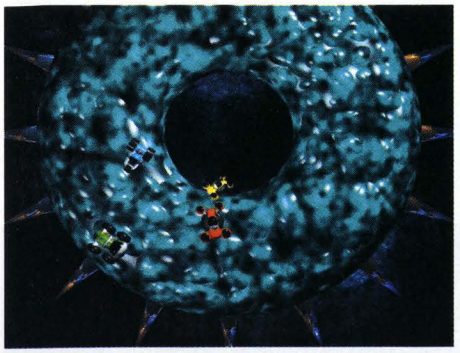
Nenechte se zmást, tenhle obrázek je z intra.

„Ať žije há té er, ať žije há té er!" skanduje diváctvo.

„Zápolení se sice odehrává daleko odsud, ale vy je můžete díky satelitnímu spojení sledovat zde, na této obroplošné obrazovce. A díky naší zvukové aparatuře budou vašimi vnitřnostmi otřásat zvuky automobilové bitvy!"

Další vlna bouřlivého jásotu.

No tak jdeme na to! Střih. Divákům se naskýtá pohled z ptačí perspektivy, ze kterého je vidět celou bitevní arénu, do níž se snášejí vozítka zavěšená na jeřábech. Kola se dotknou země, závěsy se uvolní a zmizí ze záběru. Čtyři autíčka jsou rozestavena pro sobě, John Rosack dává na dálku povel ke startu a motory zaburácejí. Auta vyrážejí kupředu



Chá, už padá!

To jsou ti blázni, co do sebe pořád drcaj'!

a již je tu první střet. A druhý, tři auta jsou napasovaná v sobě, zuřivě se přetlačují snažíce se vyřadit z boje svého protivníka. Čtvrtý v klidu vyčkává opodál. Závodník se zeleným Trikem vypadává z boje s odpadlým předním kolem, Heavy Metalovi už moc nezbývá. Diváci si již zvolili svého favorita.

„Bee-tle! Bee-tle!"

Jejich skandování slyší novodobí rytíři z reproduktorů umístěných v jejich vozech. Zvuky řvoucích motorů a nárazů se rozléhají studiem. Heavy Metalovi se začoudilo zpod kapoty a již nepokračuje v boji. Hoverbug se zmateně rozhlíží hledajíce Beetla, který obratně krouží kolem něj. Konečně výpad, Hoverbug je vržen na okraj arény a zcela dezorientován je odmrštěn do jejího středu. Beetle

Ach, ta grafika! Ach ten rendering! Ach, to je ale sranda!

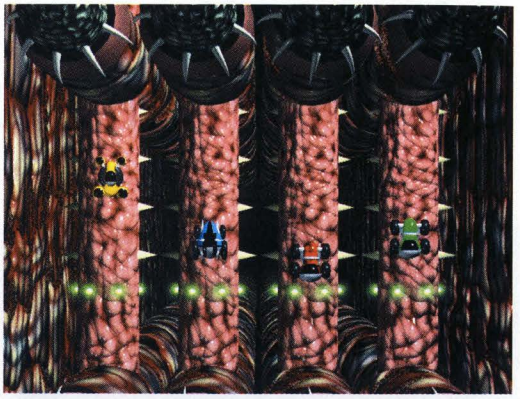
na nic nečeká a dalším nárazem jej dodělává. Diváci jsou nejprve zklamáni, že boj trval tak krátce, ale nakonec se opět pouštějí do skandování a tleskají o106.

„A to zdaleka není všechno, milí přátelé, takovýchto bitek uvidíte dnes víc než třicet! Máte se na co těšit," odříkává John Rosack jr. naučený text a popisuje další dění na obrazovce: „Po skončení každého boje se na konto soutěžících připíše obnos od 250 do 1000 US$, záleží na jejich umístění. Za to si po ukončení celého kola, které se skládá ze čtyř střetnutí, mohou nechat vylepšit své auto. V našem servisu nabízíme nové, rychleji akcelerující motory, boční výztuhy, útočné bodce, kterými se snadněji prorazí karoserie vozu, posilovače řízení a další doplňky. A samozřejmě tu máme i několikero různých zbraní, které činí podívanou ještě dramatičtější." Diváci uznale pokyvují hlavami.

„No a teď se připravte, čeká nás další boj!"

„Yeeeeeeah!"

Dobré dílo se podařilo. Výňatek z tiskové zprávy *Vulcan TV: „Burnout* předčil všechna naše očekávání. Jeho sledovanost dosáhla neuvěřitelných 88% ze všech pořadů, které běžely na celosvětových okruzích minulou sobotu ve 20:00. Předpokládáme, že se naše show stane ještě atraktivnější, pokud se nám podaří brzy dokončit design nových tratí a automobilů. Dokonce počítáme s tím, že by se na tvorbě těchto dvou subjektů mohli podílet i di-



Jeden z bonusů. Kdo zabrzdí nejpozději a nevyfláká se, má bod!

Bum - a další je v pánu. Ale jen na oko!

váci osobně. Show jsme připravovali velice pečlivě a věřím, že plody naší práce budou vidět již za pár týdnů a že se nám vložený kapitál nejen vrátí, ale také řádně rozmnoží." Simon Carrington, generální ředitel

Epilog. Burnout je krásným příkladem toho, kterak lze udělat nádhernou hru s primitivním námětem. Fantastická grafika v rozlišení 640x512, výborná hudba, skvělé zvuky, božská zábava (hrál jsem to víc jak dvě hodiny a vůbec mi to nepřišlo). Díky možnosti hrát až ve čtyřech lidech na jedné Amize bude Burnout na amigistických slezinách uctíván podobně jako před časem XTreme Racing. Hardwarové nároky (viz. tabulka) v dnešní době nikoho nepřekvapí, protože každý rozumný amigista má nějaké to mego FastRAM navíc a rovněž hraddisk je už pár let samozřejmostí. Burnout se mi moc zalíbil, a nejsem sám (viďte, Jaromíre a Jaytee?), kdo z něj byl nadšen. Už aby tu byly ty datadisky! -Joe

P.S.: John Rosack jr. je synem slavného Johna Rosacka, který moderoval závodní show RoadKill. Viz Excalibur 41, str. 15, reviewed by Joe, 84%.

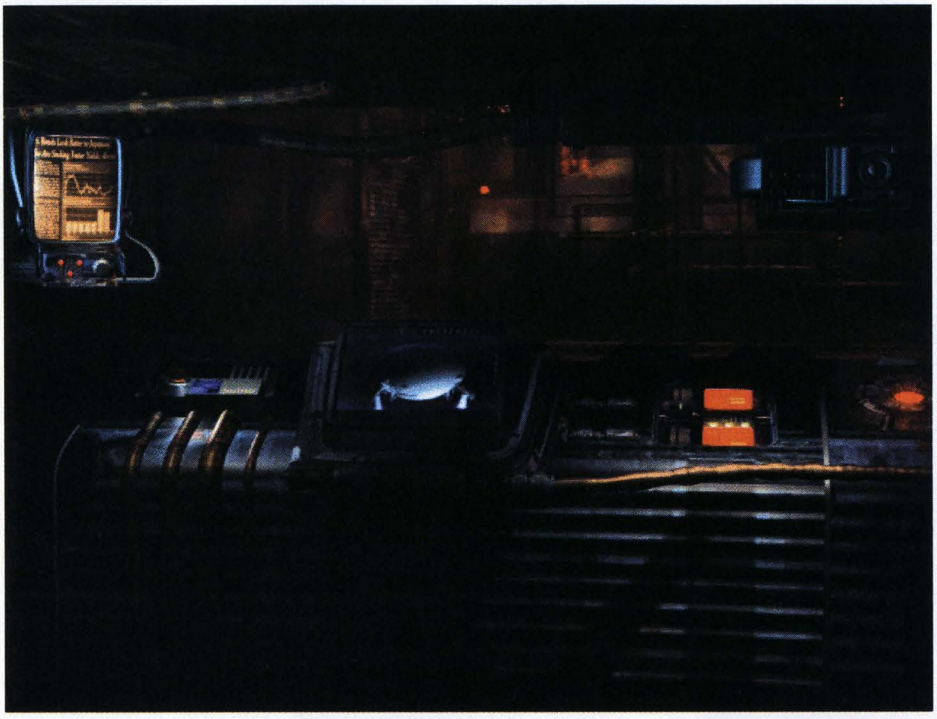
Minimum: *Amiga 1200, 6 MB RAM, 8 MB na HDD.* ***Doporučeno:*** *Amiga 1230, 10 MB RAM, HDD.* ***Testováno na:*** *Amiga 1230/50, 10 MB RAM, HDD.* ***Firma:*** *Scorpius / Vulcan Software, leden 1997.* ***Poznámky:*** *Podporuje paralelně-portové joystickové adaptéry a vibrační vestu Aura-Interactor. Pokud se nám ji podaří získat na test, přineseme vám zprávu o tom, jak se s ní Burnout hraje. Musí to bejt pecka!*

PC★★★★75

Mechwarrior 2: Mercenaries

Kdo nevěří, ať tam běží .... a možná tam žijí dodnes.

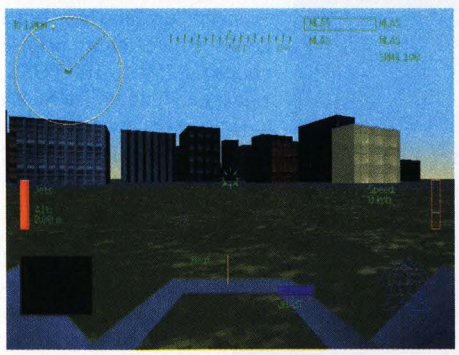
Pohled na jednu základnu. Můj dojem trochu zkazila sprška raket, jež posléze zbavila mého mecha paže.



Terminál. S jeho pomocí můžete spustit misi, nakonfigurovat svého mecha a spoustu dalších věcí.

Během posledních dvou let jsme byli svědky soupeření mezi dvěma počítačovými firmami, jež na naše monitory přinesly akční zpracování spíše strategické hry Battle-tech. Vše začalo po té, co světlo světa poprvé spatřila hra *Metal-Tech: Earthsiege.* Plně trojrozměrné souboje obrovských robotů, pekelně těžkých na ovládání, vyvolaly u některých doslova „mechovskou" mánii. Ale jak už to tak bývá, jedna verze nikdy nestačí a tak firma *Activision* vydala posléze svou vizi naší blízké budoucnosti, nazvanou *Mechwarrior 2.* Ovládání bylo o trochu jednodušší a tak tato hra zaujala i ty méně přizpůsobivé a schopné s obry kloudně pohybovat. Obě verze si nalezly své zastánce i odpůrce. Čas šel však dál. *Dynamix* koupila *Sierra* a vydala pokračování *Earthsiege,* jež svým zpracováním všem vyrazilo dech. Krajina, jsa jednou velkou nerovností, byla stejně jako vše ostatní potažena dokonalou texturou a to vše v neuvěřitelné rychlosti. Laťka tedy byla posazena hodně vysoko a tak není divu, že všichni napjatě očekávali jak zareaguje *Activision.* A nyní jsme se konečně dočkali. Pokračování řady *Mechwarrior 2* je zde a jmenuje se *Mercenaries.*

Za devatero horami..... Jelikož i já jsem měl tu čest okusit *Earthsiege 2,* byl jsem náležitě zvědav, s čím chtějí *Activision* nyní překvapit. Bohužel po té, co jsem *Mechwarriora 2: Mercenaries* hrál, musím konstatovat, že znovu, jako se to poslední dobou stává, jsme asi v této oblasti ztratili jednoho krále. *Mercenaries* bohužel ani po půl roce *Earthsiege 2* v ničem nepřekonávají. Připadá mi to dost podobné tomu, co se nedávno přihodilo *ID Softu* a *3D Realms* (pod taktovkou *Apogee). Quake* se také setkal s tak trochu rozpačitým přijetím po té, co půl roku před ním vyšel sice ne tak graficky dokonalý, ale po herní stránce rozhodně zábavnější a originálnější *Duke Nukem 3D.* Tak už to chodí. *Mercenaries* mi prostě připomínají spíše lepší datadisk, ne zrovna nepodobný tomu tak zavrhovanému *Mechwarrior 2: Ghost Bear Legacy.* Nové *Mercenaries* obsahují několik nových robotů, nějaké staré a asi třicet misí ke splnění a to ve dvou módech. V jednom se stanete řadovým vojákem, který se nemusí starat o opravy svého mecha a o doplňování munice. V druhém jste naopak velitel o výše zmíněné činnosti se starat musíte. Takže se zřejmě očekává, že nejprve hodíte starosti o stroje za hlavu a budete jen bojovat a po té, co vyhrajete si to zkusíte ještě jako velitel se všemi starostmi této hodnosti náležející. Nakonec proč ne, je to docela dobrý nápad.

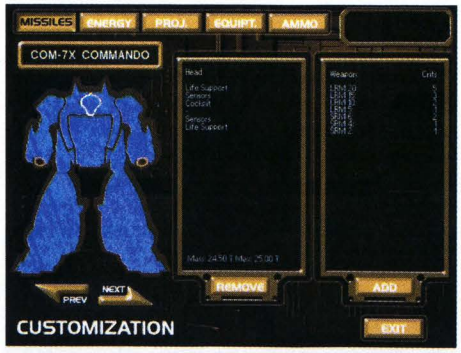


Pro změnu pohled na město v denním světle. Trochu hranaté, co? Jo, tak to dělaj ty vektory.

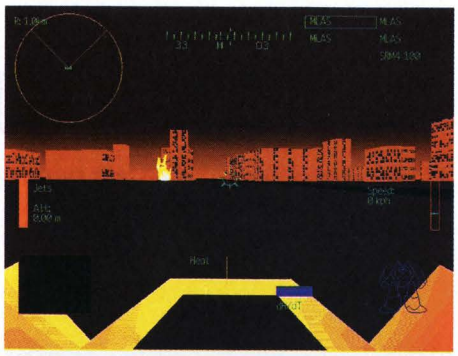
Stáhnout tenhle obrázek na plné detaily bylo pro úplné peklo. Boj ve městě je totiž úplně nejpomalejší.

...a devatero řekami.... Když jsem asi před půl rokem psal recenzi na *Earthsiege 2,* snažil jsem se ji alespoň trochu okořenit krátkými úryvky z boje. Možná, že je to u čtenářů oblíbené, ale já sem se na toto téma již vyčerpal. Dost bylo laserový paprsků prořezávajících potemnělou oblohu. Jakožto jediný redaktor v redakci, píšící mechovské záležitosti, si musím toto koření šetřit, jelikož několik dalších simulátorů obrovitých robotů je očekáváno a jak to tak vypadá mnoho dalších jich ještě vznikne. Mám dokonce pocit, že se z toho téma stává skoro tak oblíbené, jako to, jehož zakladateli jsou lidé od *ID Softu.* Doufám, že mi tento nedostatek tedy prominete, snad vám to vynahradím někdy příště.

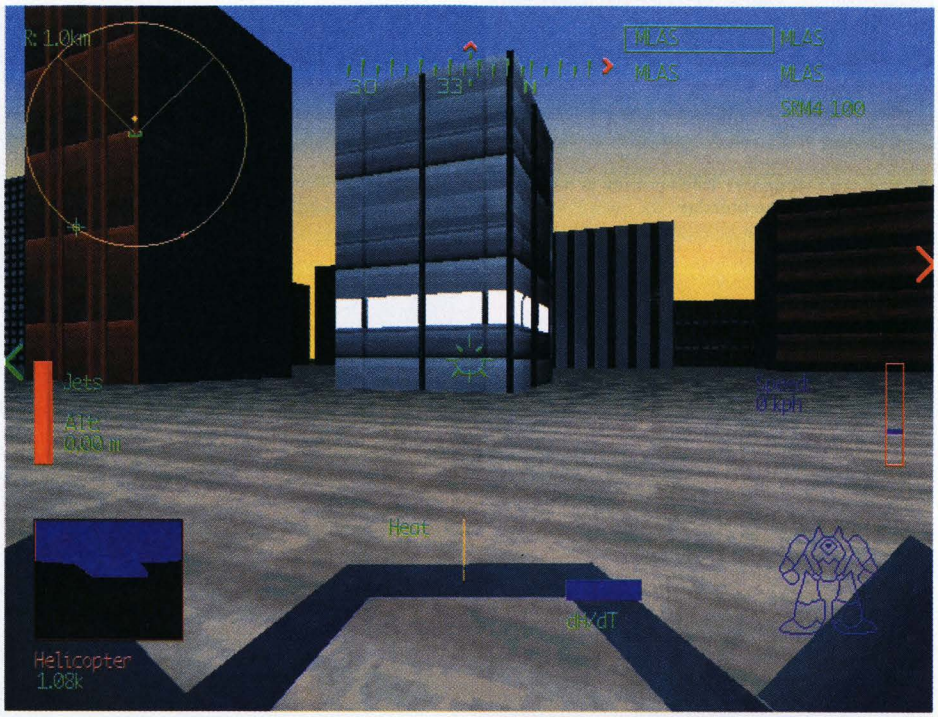
Boje v poušti. Zajímalo by mě, jestli shora padá déšť nebo písek.



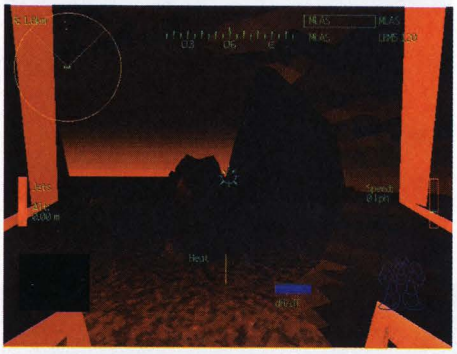
Konfigurace vašeho mecha. Můžete si vytvářet vlastní. Konfigurace samozřejmě, mechy ne.



Pohled na noční svítící město. Oranžová barva je způsobena jakýmsi zesilovačem světla.



Cíl mise - zničit svítící patro mrakodrapu, patřící zlotřilé firmě. Kdyby se takhle řešily problémy.

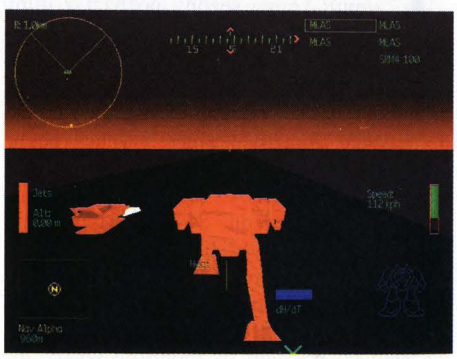


Čekání na nepřátele. Co víc dodat?

...bylo jednou, jedno.... Co se pixelů a barev týče, doznal nový díl zlepšení. Záměrně jsem neřekl že podstatného. Ono totiž vzhledem k neustálému vývoji, tak podstatné není. Jediné, co totiž do grafického enginu lidé od *Activision* přidali, jsou tak oblíbené textury. Takže roboti nyní září všemi barvami (někdy až nevkusně) a zem má občas také nějaký ten vzorek. Tedy pokud nejste zrovna na kopci a.... a.... a.... a tak dále. Když zamhouříme oči nad dosti hranatým povrchem, jež způsobuje již trochu zastaralá vektorová grafika, vypadá to docela pěkně. Ale také se to projevilo patřičně na hardwaru. Ještě předchozí *Ghost Bear Legacy* jsem si docela klidně hrál na své chudé konfiguraci ve vyšším rozlišení, kdežto s *Mercenaries* mám utrum. Nyní jsem rád, že mohu řádit alespoň ve „staré dobré veze". Připadá mi to přinejmenším trochu podivné, když uvážím, že *Earthsiege 2* jsem provozoval ve vyšším rozlišení celkem v klidu a to i pod Windows, léta páně 1995. No, zkrátka jaký pán, takový kmán a jaký hráč, takový spoluhráč, že ano.... smysl si nalezněte sami. Jako již tradičně CD-čko *Mercenaries* obsahuje několik hudebních tracků, suma sumárum asi dvacet. Trochu mě však zklamalo, že se autoři rozhodli, zřejmě pro zvýšení akčnosti, zařadit i několik tak trochu metalových skladeb, které jsou stejně jako většina písní tohoto typu, trochu chudé na nápady. Ale i tak je možno nalézt asi deset celkem pěkných skladeb, perfektně doplňujících atmosféru hry. Když už jsme u té hudby, nedávno se mi dostal do batohu *Spycraft* a po té, co jsem si ho doma pustil, jsem zjistil, že pro *Activision* asi skládá jen jeden člověk, jelikož spycraftovská hudba má velmi podobné motivy jako hudba celé série *Mechwarrior 2*. Ale to jen tak na okraj....

Všimněte si ostrých zlomů kopců. Holt není dobré se za každou cenu držet starého enginu.

...poslední slovo. A jsme zase tady. Jak praví básník: „Zas a znova, setkáváme se u posledního slova. Avšak není věru čas, říci, co tíží nás. Ať promluví ten, kdož je svatý a podívá se do svých gatí, zdali nenalezne to, co tajemstvím jest dlouhé věky. Snad již víme, že není třeba vidět Mekky, k poznání toho, co dobré jest pro naše řeky. Tak praví zákon náš....." Doufám, že jste si z tohoto citátu udělali dostatečný obrázek o tom, co si máte o této hře myslet. Protože pokud ne, tak máte smůlu. **-Twyn**



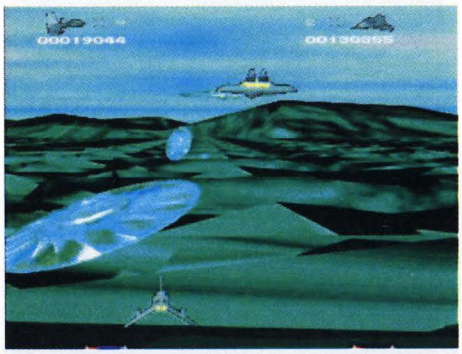
Uprostřed je můj mech, vlevo vozítko nějakého guvernéra. Musím ho chránit, tak ho nepouštím z očí...

Minimum: *486DX2/66, 8 MB RAM, 2x CD.* ***Doporučeno:*** *Pentium/90, 16 MB RAM, 4x CD.* ***Testováno na:*** *486DX4/100, 16 MB RAM, 3x CD, Gravis Ultrasound.* ***Firma:*** *Activision, podzim 1996.*

AMIGA★★★★★92

Wendetta 2175

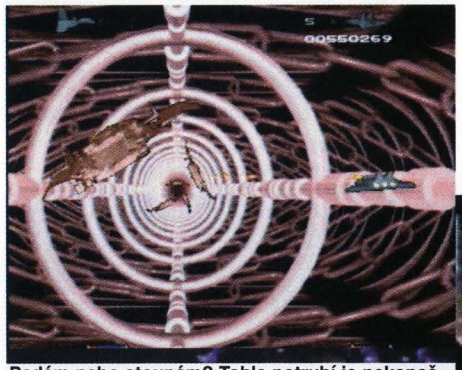
Maďarsko, ó Maďarsko, kde ty programátory bereš?



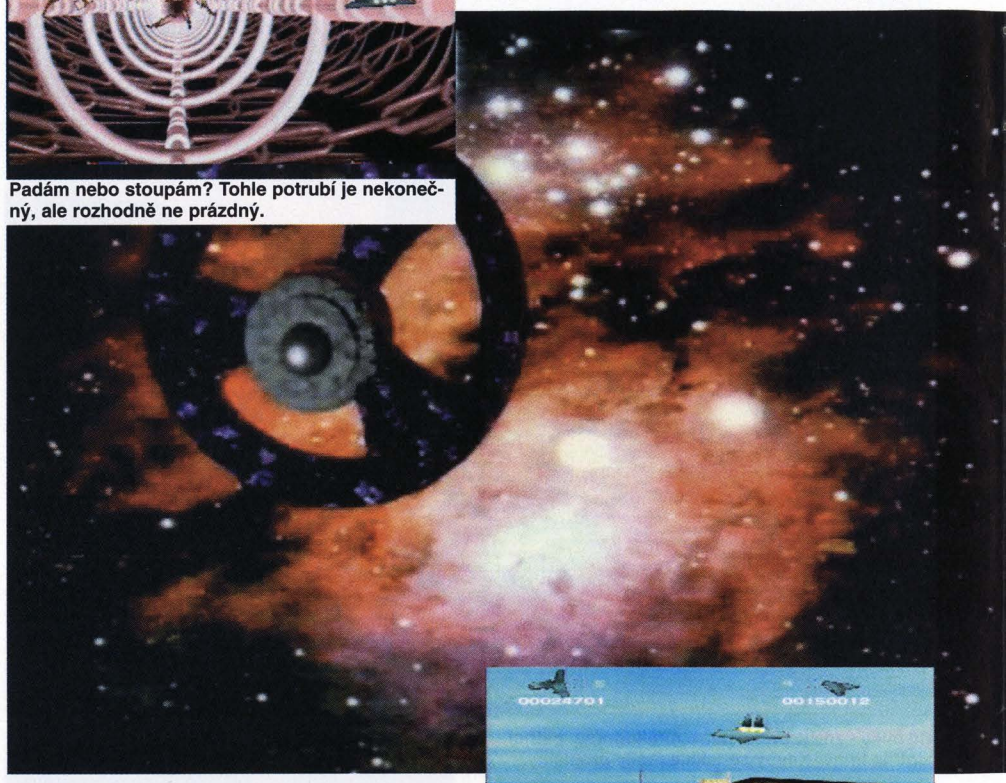
Tato scéna dokazuje, že UFO existuje. Scénka jak vystřižená z ID4.

Škoda, že nevidíte toho medvídka v akci, jak pěkně točí těmi dělíčky-musím mu je ustřelit!

Tak by se dalo úvodem povzdechnout nad skutečností, že největší hit zimní Amiga sezony pochází z dílny skupiny *Vortex Systems* právě z kraje maďarského. Nevím jak je to dlouho, co na Amigu vyšel jakýs takýs CD titul, ale tuším, že rok určitě. O to větší byla naše radost, když k nám do redakce dorazila krabice s velice pěkně provedeným logem s názvem *Wendetta 2175* s podtitulem „an AGA shoot'em up". Zaujalo nás nejen to, že se jedná o CD ROM, ale hlavně tři písmenka uprostřed podtitulu. AGA hru, pravou AGA hru mé oko nespatřilo velice dlouho a tak s nedočkavostí mě vlastní jsem uběgál damój i vstrčil céďé rom v Amígu. To, co jsem po spuštění na monitoru spatřil mě přinejmenším potěšilo. Titulky - ale jaké titulky. Žádné standartní systémové fonty, ale velice precizně provedené titulky s fade outem kombinované s intrem, které se intrem právem zove. Nejen, že je plně renderované, nejenže skvěle uvádí do hry, nejenže nenudí, ale je doprovázené skvělou muzikou, kterou bych



Padám nebo stoupám? Tohle potrubí je nekonečný, ale rozhodně ne prázdný.

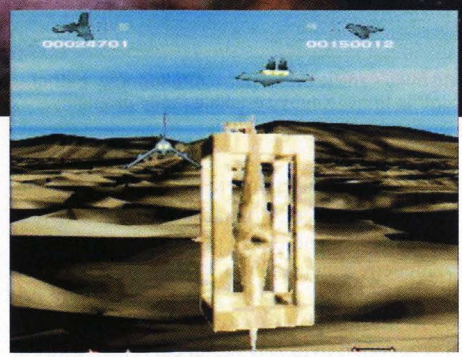


Vesmír, temný vesmír. Pane Grygare, jak to že jsem tady?

Černá díra se světélkujícími, hm.... co to jen může být?

se nestyděl vydat na samostatném CD, kdybych byl majitelem hudební společnosti. Tak takovýhle úvod jsem nečekal. Po zkušenostech s hrami s krásnými intry jsem jen velice neochotně a s pocity blízkými k pocitům z blížícího koncertu Kelly Family, navolil hru položkou...

START. O tom, že se blíží akce mě pro jistotu poinformoval neuroticky chroptivý hlas robota-dispečera. Ten ostatně komentuje celé vaše konání během hry (s obzvláštní radostí hlásí nízkou úroveň štítů). Tož hrajeme. Krátké zabzukání céděčka a již spatřuji perfektně scrollující pozadí a na něm dvě raketky. Aha, říkám si budu asi střílet (to mě sliboval i podtitul hry, jsem to ale hlupák) a vypadá to, že si tady někdo vzal očividně příklad ze staré, ale geniální klasiky *Project-X*. Dobře tedy, jedna raketa jsem já, ale kdo je ten druhý? Další záblesk prudké inteligence—jéé, ono je to pro dva hráče, no nic nechám neexi(s)tující-



Teď je ježek v kleci, ale zlobí mě stejně. Pane Foglar, pomoooooc...

ho kolegu zhebnout a budu si střílet podle svého. Ze začátku to vypadalo jako pouhá kopie *Projectu-X*, ale po zdolání koncového bosse vše vypadá jinak. Z dvě dé pohledu se nyní stává pohled 3D. Ano, v druhé úrovni se moje raketka řítí síťovaným tunelem, kroutícím se jako žížala a proti mě se vrhá spousta harampádí: oštěpy, kapsle, lebky a kosti. A hádejte co musím dělat? Jo jo, vyhýbat se, abych nebouchl a mohl pokračovat v misi. Nemohu se však zbavit dojmu, že kopiím není konec. V této misi to vypadá jak ve *Stardustu*. Ale to je asi jenom náhoda a abych pravdu řekl, ani

Splašený ježek, který vylítl Tleskačovi z klece. A já se mu musím vyhybat.

a objekty tvořící nepřátelskou flotilu, proti které bojuji, jsou kompletně 3D renderovány a velice kvalitně animovány. Bohužel si nelze všech krás okolí během akce dostatečně povšimnout díky bleskovému průletu lokacemi. Dobře postřehnutelní jsou koncoví bossové, kteří vydrží na obrazovce přeci jenom déle. Pozadí jsou kompletně předpočítána anebo tvořena střídáním statických pozadí, což zaručuje vysokou kvalitu barev i rozlišení i na neakcelerovaných Amigách. V průběhu hry se

Káča se točí. Tahle je obří a já ji pořádně roztočím.

Kamení, jen samý kamení. Kamenožrout se zlobí.

Tajemný les bez jeskyněk, ale lítá tu jiná havěť.

V lesíku nejsou ani úchylové, ale pekelné smrtky to vynahradí.

mi to moc nevadí. jelikož mě *Wendettina* strhující akce docela chytla. Uuufff, co rozhodně nemohu *Wendettě* vyčíst, je rozsah úrovní- jsou prostě obrovské. Dobrá věc je, že se ve spodní části obrazu vyskytuje vedle ukazatele zdraví i ukazatel vzdálenosti do konce tunelu. Je mi dobrý např. k tomu, abych viděl, že jsem v pytli v případě, že mé štíty jsou v dezolátním stavu a já mám do konce tunelu několik světelných kilometrů. Konec tunelu se blíží a jsou tu už jenom bonusová cukrdlátka v podobě životů a energií, sladká to od§ měna za krutou akci o přežití. Tunel končí a po krátkém 3D meziintru je tu level další, a pak další a další, jeden 2D, další 3D, až do konce hry k finálnímu bossovi a jeho destrukci. Všechny akce jsou stejně jako animace mezi levely podbarveny tak skvěle pulsujícím techno soundtrackem, že se mi nejednou rozbuší srdce napětím i vzrušením.

Nejzajímavějším a ne nepodstatným kladem hry, je různorodost úrovní, díky které tato střílečka neupadá do stereotypu a udržuje si své skvělé tempo po celou dobu. Nepřátelé

Kosmonaut s hutnou výbavou, ale právě ta způsobila, že je tak dřevácky nemotorný.

vyskytují i průlety tunely, které jsou počítány v reálném čase, avšak v podstatně horším rozlišení (viz obrázek), ale akce je tak rychlá, že to vůbec nevadí. Dojem je i tak fantastický. Hudba, jak už jsem řekl techno Olympu dosahuje, ale obsahuje i pasáže klidné až tajemné jakoby pocházely z Akt X. Kontinuitu hry při případném neúspěchu zajišťuje několikamístný kód. Hratelnost je vcelku nevyrovnaná, některé pasáže jsou až nechutně těžké, jindy jsem jen němě zíral na stupidního koncového bobíka, který se ode mne nechal masochisticky zkropit. Raketky se dají ovládat jak joystickem tak klávesnicí. O možnosti hry ve dvou a její zábavnosti nemá cenu hovořit - to je úplně jasné. Celková prezentace *Wendetty* se nedá označit nijak jinak než výborná. Je velice radostné vidět, že skutečně ještě existuje na světě někdo, kdo je schopen a ochoten nakreslit, vyrenderovat, naprogramovat a ozvučit hru, která rozhodně nedělá platformě Amiga ostudu, ba co víc: dokazuje, co tento stroj umí.

—JayTee

P.S.: Skvělé, skvělé. Bravo Hungaria, miluji Vás, jen tak dál. Když hru na Amigu tak *Wendettu,* když kvalitu, tak od Maďarů. A jde to i bez *Gremlinů!!!*

Minimum: *A1200, 2MB RAM, CD.* ***Doporučeno:*** *A1200, 4MB RAM, 4x CD.* ***Testováno:*** *A1230T/50, 18MB RAM, 4x CD, 630MB HD.* ***Firma:*** *Vortex Systems, podzim 1996.*

Intro. Můžete srovnat obrázky s mým popisem. No, nepochopili byste to také tak?

PC★★★★72

BLaM Machinehead

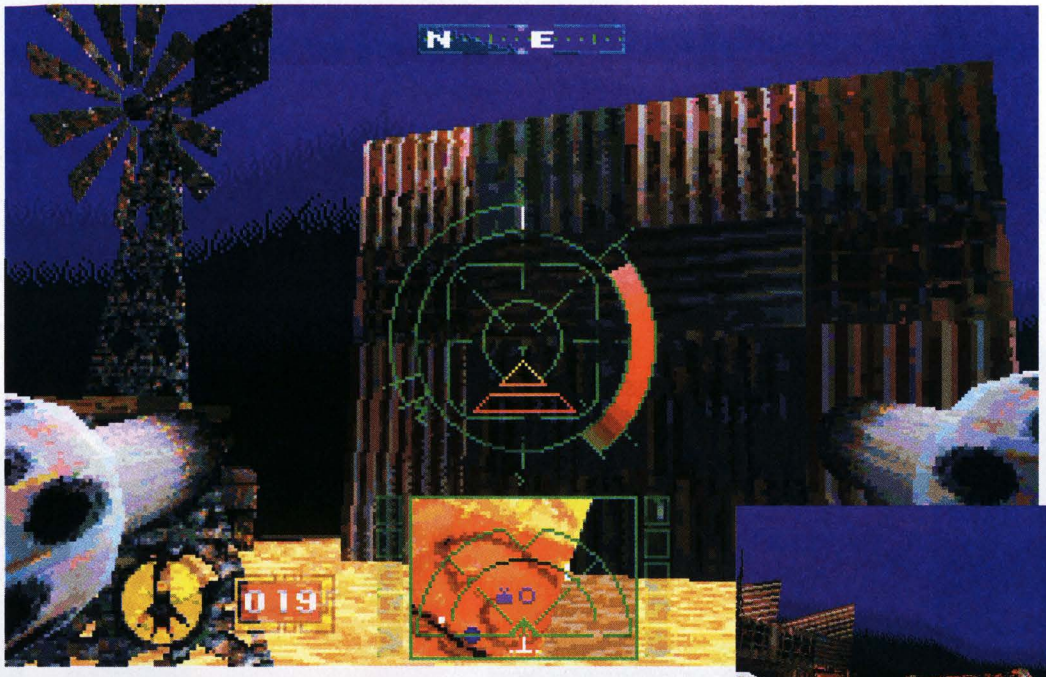
Aneb bum bum a ratata...

Ty dva vaky na, vedení vysokého napětí jsou kokony. Co všechno do toho autoři nezapletli...

Jeden zástupce terminálů. Kolem nich se celá hra vlastně točí...

Představte si, že..... éééé.... v jedné plechovce piva se z ničeho nic zrodí virus. A virus ne tak ledajaký, totiž virus zhoubný a rychle se rozmnožující. A představte si, že jednou, z ničeho nic, si tuto plechovku koupí jeden americký dělník, jenž si ji otevře doma u televize, stejně jako to dělá každý večer už pět let. Spokojeně se napije, netuše, že aktivoval největší pohromu v dějinách lidstva. V deseti sekundách virus promění nejen jej, ale i jeho domek v jeden velký živý červený organismus. Za necelou hodinu pak vstřebá veškerý život, co se nachází na Zemi. Tedy skoro vše. Jakoby náhodou zapomene na jednu podzemní laboratoř, v níž se nachází dva vědečtí outsideři, kteří jako jediní přežijí zkázu, způsobenou virem, v nepozměněné podobě. Úplně náhodou mají vědci v laboratoři dostatek přístrojů na zkoumání viru a také materiálu na sestrojení stroje, jenž je schopen virus zničit. Oba horečně pracují. Mají však jeden problém. Stroj potřebuje být ovládán lidským mozkem. Doktorka se chce pokusit vyrobit umělý mozek, avšak její kolega má na věc jiný názor. Z police sebere francouzák, doktorku omráčí a posadí do svého vynálezu. Když se jí vrátí zpět vědomí, poslední co zahlédne, je škleb jejího kolegy, předtím než ji obrovskou výtahovou šachtou pošle na povrch Země, obydlený nyní různými agresivními mutanty. To je situace, co?

Většinou lidé ani netuší, co vlastně mají... Pěkný nesmysl, nemyslíte? Takhle nějak by se dalo pochopit úvodní demo nové hry od firmy *Core,* nazvané *BLaM Machinehead.* Ono to ve skutečnosti bylo úplně jinak, ale to si pokud budete mít zájem přečtěte sami v manuálu, protože pro vlastní hru to není vůbec důležité. Ten dělník si nečistil zuby a smrděl a nějaký mikrostrojky v jeho zubech způsobily v kombinaci s pivem nějakou přeměnu a on se stal bohem.... Ono je to skoro ještě hloupější, ale jak říkám na tom moc nezáleží. Vlastní hra je totiž naprosto čistokrevná trojrozměrná střílečka, viděná z vlastních očí, tedy očí paní či snad slečny doktorky. Vaším a potažmo tedy jejím úkolem, je - jak jinak - zachránit nebohou Zemi před strašlivým virem. Pomoci vám má bojový stroj, který doktorka vynalezla se svým tak přátelským kolegou. Jedná se o něco mezi vznášedlem, raketometem a vozidlem bojové pěchoty. Je to zkrátka pekelný stroj. Musíte s jeho pomocí splnit celkem čtyři mise, z nichž každá skrývá ještě několik „podmisí", cirka něco kolem čtyř. Jednotlivé mise se celkem liší, například v první musíte nejprve vyčistit elektrárnu a přivést ji zpět k životu, protože bez elektrické energie nepojede vlak, jenž potřebujete na dopravu pohon-



Nepřipomíná vám to trochu *Future Shocka?* Mně hrozně.

ných hmot. V misi druhé pak musíte vlak bezpečně provést jakýmsi těžebním polem. V misi třetí společně s vlakem hledáte jakési vědce, kteří mohou pomoci ve výzkumu vašemu kolegovi. A tak to pokračuje stále dále. Kromě střílení si ve hře užijete i neustálého hledání klíčů od terminálů jež trochu zkreslují realitu. Proč a nač tam jsou a kde se vzaly, se mě neptejte, poněvadž nemám tušení. Zkrátka tam jsou a basta. Tuhle chybí kus mostu, támhle zase kopec v cestě přebývá a vaším úkolem je nalézt ten správný klíč, jenž realitu vrátí do původního stavu.

Zatím to vypadá celkem zajímavě, ne? Mě to tak také připadalo, ale posléze několik malých chyb a několik opomenutí mi trochu zchladilo mé nadšení. Tak třeba jedno za všechny. *BLaM Machinehead* nezná funkci save. Ne, nelekejte se, není nutné to procházet na jeden tah, jako to bylo například u naprosto příšerného *Voyuera II,* ale hra si generuje náhodné kódy (asi patnáctimístné) jež si musíte samozřejmě opisovat a při příštím opětovném spuštění, znovu zadat. Mám pocit, že tyto praktiky jsou vhodné u některých konzolí, kde nejde nic ukládat, ale ne u stroje jakým je PC. Ale co, i to by se dalo ještě přežít, ale problém je v tom, že nefunguje klávesa F12 (alespoň mně), jež podle manuálu má sloužit pro

▲ V budově je schován vlak. Aby vyjel je nutno opravit elektrárnu = prostě jí vyčistit od havěti.

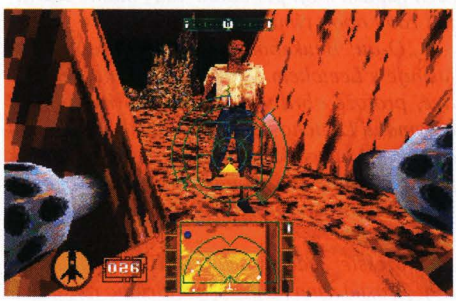
konec hry a návrat do menu. Zdánlivě tyto chyby spolu nesouvisí, ale ouha, souvisí více než si myslíte. Totiž pokud úspěšně dokončíte jednu misi, opíšete si kód, hra vás samozřejmě beze slova pošle do mise další. Tedy pokud jste právě nedohráli misi poslední, což asi tak často nebude. Jenže vám se již nechce tak pozdě v noci pokračovat v devastaci vašich očí, koukáním do světla monitoru v šeru noci. No jo, ale jak z toho ven? Pokud použijete reset na tvrdo, buďte si jisti, že váš pracně opsaný kód si můžete strčit tam, kam neplatné kódy obvykle strkáte. Hra se totiž bude tvářit, jako že ho nikdy neviděla, natož vygenerovala. Takže jediná vaše možnost je počkat, až vás něco zabije. A teď jste si jisti řekli, no to je cirátů, když to jde vyřešit takhle jednoduše. Jenže ono tak jednoznačné také není, jelikož ať v průběhu hry vypadáte jakkoliv smrtelně a i když jste si již mysleli, že máte na kahánku, zjistíte, že slečna či paní doktorka se svou mašinkou je téměř nesmrtelná. Říkám schválně téměř jelikož nesmrtelná samozřejmě není, ale sebedestrukce trvá v bratru skoro deset minut. Po té, co se nějakým způsobem zbavíte své energie, se totiž spustí ještě atomové hodiny, jež odpočítávají čas do destrukce a jak asi již tušíte toho času je až příliš, něco kolem pěti minut. A to vše kvůli jedné nefunkční klávese F12, nedostatek, který by se neměl profesionálům stávat. Mimochodem hra je také obohacena takovými nápady, jako umístění bažiny, se kterou jste nikdy dříve nesetkali, asi minutu před konec mise. Nepochybujte o tom, že jakýkoliv kontakt s ní je smrtelný a to výjimečně bez odpočítávání výborných atomových hodin. Když si uvědomíte, že plněním této mise jste strávili něco kolem jedné a půl hodiny, asi vám nebude zrovna dobře. Pak nezbývá než si vyhradit hodinku novou a pustit se úsměvem do práce.

A už je vlak venku. Hurá do další mise.

Graficky je *BLAM Machinehead* tak trochu netypický. Běží v rozlišení 320x200 a nevypadá v něm kupodivu ani moc špatně. Chvílemi pokud přimhouříte jedno oko, budete mít skoro pocit, jako by se přehrávalo video, ale opravdu jen skoro.

▲ Důlní zařízení. Co teď asi těží?

Jinak kulomety se točí, vše vybuchuje a něco se i občas hýbe. Sem tam si autoři vypůjčili něco z *Future Shocka,* jako například rozbité domy a auta. Jinak je hra poměrně graficky originální, což můžete, jak alespoň doufám, sami posoudit z obrázků na této straně. Dojem občas kazí skokové přechody mezi jednotlivými použitými barvami.



Mutant. Ten si o to doslova říká...

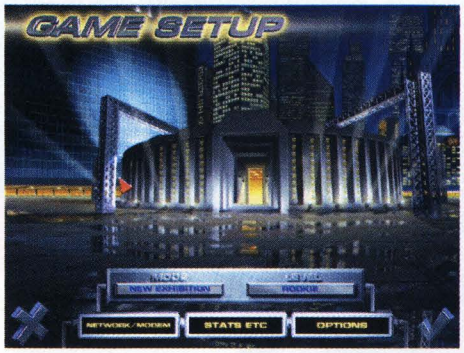
Závěrem. *BLAM Machinehead* je hra poněkud zvláštní. Má podivný příběh, nápadité mise, malé i velké chyby a zajímavou grafiku. Je asi vhodná hlavně pro ty, kteří jsou ochotni leccos překousnout. Těm pak poskytne zábavu na krátké letní i dlouhé zimní večery. A ti ostatní? Nevím. Těžko říct. Půjčovna je dávno zrušená a platit za nedodělané věci také asi nebude to pravé. Takže si to budete muset rozhodnout sami. A myslím, že velkou roli bude hrát stav peněženky, vaší či vašich rodičů. Tak hodně peněz přeji. **—Twyn**

Minimum: *486 DX2/66, 8 MB RAM, 2x CD, 2 MB HD.*
Doporučeno: *Pentium/75, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB HD.*
Testováno na: *486 DX4/100, 16 MB RAM, 3x CD, Gravis Ultrasound.* ***Firma:*** *Core / EIDOS Interactive, zima 1996.*

PC★★★★★97

NHL '97

Dunící mantinely, prohýbající se plexiskla, míhající se puk, zvuk lámajících se holí, řev diváků - zkrátka nic pro měkoty - to je hokej.



Hlavní menu.

První třetina, 00:00:00. „Dobrý večer, vážení diváci, vítejte ve Philadelphii! Ano, opět vám přinášíme nejzajímavější zápas kola. Jezdci z New Yorku přijeli přistřihnout křídla Letcům na jejich vlastním ledě! Obě mužstva se do sezóny pustila s vervou, ale Rangers jsou na koni se třemi výhrami a jednou remízou, zatímco jejich dnešní soupeři již okusili trpkou chuť porážky - ze čtyřech zápasů mají pět bodů. Tady máme startující řady obou týmů....“

„O-ou! Beukeboom si tam zdá se něco ujasňuje s Leetchem. Je to poněkud nespravedlivé, protože obránce Jezdců je o hlavu větší a pomáhá Leetchovi z dresu. Pěkná šlupka pod oko! LeCLair padá k zemi... O.K., chlapci, tak jste se vyřádili a zase budeme chvíli hrát hokej. Uvidíme, pro koho bude uvolnění prostoru výhodnější...“

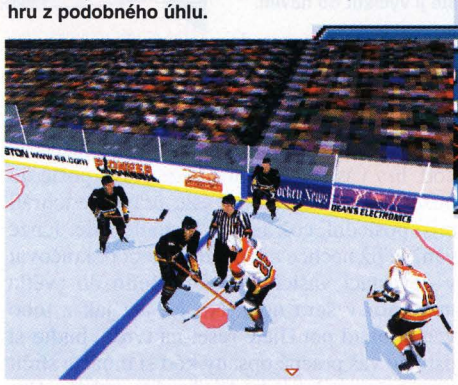
„Messier jede po křídle, ujíždí bekům, nápřah - krásná rána do pravého horního rohu, skóruje! Nádherný průnik Messiera! V sedmnácté minutě zápasu tedy dostává Mark Messier svým třetím gólem v sezóně svůj tým do vedení. Co nám k tomu řekne místní hlasatel?...“

Třetí třetina, 19:07:47. „Tak jo, mládenci, jedeme, jedeme! Střed Erik, Mikka na pravo, LeCLair levej... Máte padesát sekund...“

„Padesát vteřin do konce, vážení diváci. Dnešní skvělý zápas se vyhrocuje... Na ledě je pověstná Legie zkázy, doplňovaná Desjardinem a Leetchem. Hextall opouští branku! Lindros se staví na buly v obranném pásmu Rangers. Proti němu kříží hokejku Gretzky. Rozhodčí vhazuje puk a vzápětí uhýbá bekům. Lindros získává puk, přihrává Renbergovi, zadovka na připraveného Leetche, dělovka od modré! Vedle... Svoboda, Lindros, Svoboda, LeClair... Chyba! Obrovská chyba LeClaira, Beukeboom vyhazuje... Pět, čtyři, tři, dva... Tenhle zápas vstoupí do dějin: Rangers poráží Philadelphii 2:1 a postupují do finále! Těšíme se u dalšího zápasu, utkají se Jezdci z New Yorku s Lavinami z Coloradských svahů... Dobrou noc!“

Praha, 16:21:15:41. Víte, já hrozně nerad píšu recenze na vynikající hry. Grafika je úchvatná, hudba vynikající, animace jako živé, zvuky nedostižné a hratelnost vysoká, tečka. A co teď? Zpravidla ale hodnotím hry

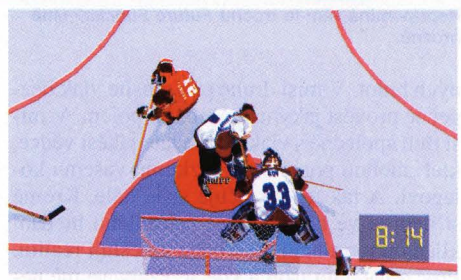
Jako živí, ne? Až se dostanete do NHL, tak uvidíte hru z podobného úhlu.



EA Sports asi za reklamu moc neutratí, když si ji cpou i do svých vlastních her.

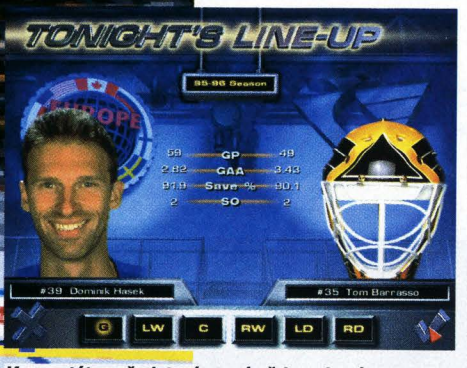
vynikající, do kteréžto kategorie spadá i NHL '97, a tak mi nezbývá nic jiného.

Mrkněte na obrázky, co vidíte? Výbornou grafiku - jména hráčů na dresech jsou i z větší vzdálenosti k přečtení, poněkud placatí, ale příliš hru nezpomalující diváci (celá hala je tvořena vylepšenou metodou Virtua Stadium) a řada doplňků navozujících dojem autentičnosti, jako například potisk na puku nebo značky a reklamy na hokejkách a výstroji hráčů nemá obdoby. Hráči nejsou tvořeni vzduchoprázdnem, takže se jim puk odráží od bruslí, hokejek, hlav... Na brankáře připadá bratru tucet polygonů, takže není ani hranatý, ani šišoidní, je prostě polygonový. Animace, které sice z obrázků neposoudíte, ale holt mi budete muset věřit, nemají ve hrách obdobného žánru konkurenci - po gólu vsítěném radost, po gólu inkasovaném kyselé obličeje, hráči na trestných lavicích se vztekají a na střídačkách povykují... Nejlepší a nejširší animační rejstřík má brankář. Rozbrusluje pod sebou led, rozvičuje se a sem tam si zkontroluje, jak mu sedí lapačka. Stoprocentně se ale *EA Sports* povedl



Vzpomínaný vlastenec. Krupp to neubrzdil a hnedle hořce zaplakal.

rozhodčí. Když je přestřeleno plexisklo, dojede si pro jiný puk, uhýbá hráčům tím, že vysedne na mantinel atd. Trochu jinak taky vypadají bitky: hráči se do sebe zaklesnou jako jeleni v říji a pak si razítkují sanice a lícní kosti. Vyhlášení rváči sem tam v příhodné situaci napadnou a vyprovokují nějakou hvězdu soupeřů (Gretzky, Messier, Lemieux...) a odstraní ho na pět minut (nebo na čtvrt sezóny, podle toho ve které fázi je odtrhnou) ze hřiště. Zvuky překonávají minulý díl o deset procent a i v dnešní konkurenci představují špičku. Není nich lepšího, než pěkně přimlasknutý hráč na mantinel s věrným zvukovým efektem. Komentáře namluvil skutečný profesionál a neméně zdatně mu sekunduje komentátor domovského stadionu. V příštích dílech prý bude v každé hale jiný komentátor, ale to je zatím utopie. Hudba je obdobného stylu jako v minulém díle, pro neznalce dodávám, že je dobrá a rocková.

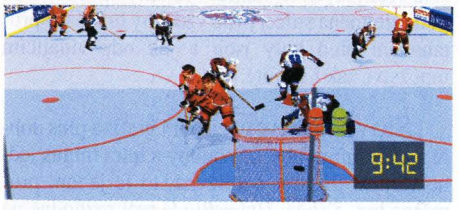


Komentátor představí první pětky a hurá na to.

Brankáři jsou dokonalí, už jen proto, že jejich zásahy nejsou bezchybné.

◀ Východní versus Západní konference aneb utkání všech utkání.

Hráč č. 17 nemilosrdně přesekává rozhodčího vejpůl. Sejmout ho není těžké, protože není tak rychlý.



Brankář se rybičkou vrhl po puku, ale místo puku chytil loktem do zubů a Yzerman měl snadnou práci.

A nyní k enginu. Hra vám nabízí pohledy osmi kamer, a to ze skutečných pozic kamer televize, novinářů, hráčů nebo celkových a blízkých pohledů stvořených *EA Sports*. Ovládání na klávesnici se nezměnilo, ale hra na myši se stala snesitelnou, i když klávesnice nebo joystick je přece jenom klávesnice a joystick. Inteligence soupeře je zhruba adekvátní, pro příští díl stačí jen dotáhnout některé nedostatky, o kterých se zmíním později. Jak jsem se již zmínil, hráči jsou „hmotní" a jejich pohyby jsou rozanimovány podle nasnímaných pohybů živých hráčů. Pokud tedy přihrajete hráči na paty, puk se mu odrazí od bruslí a věřte tomu, že se za ním hned tak neotočíte, nýbrž budete nějakou tu chvíli pokračovat v původním směru. Příliš volnosti v pohybu taky mít nebudete a vůbec celá hra je rychlejší, tvrdší a dravější než v NHL '96. V něm zpravidla nebyl problém proháčkovat se celým hřištěm, ale skórovat bylo z nájezdu i běžné situace téměř nemožné, tady je tomu naopak. Průjezd mezi dvěma beky lze přirovnat k pohybu zrnka pšenice, které propadává mezi mlýnskými kameny, a i v ostatních situacích jste neustále napadán, držen, hákován, tísněn... Řekl bych, že to autoři až přehnali. Rozhodčí často posílá na trestnou za „Checking from behind", tedy něco jako nedovolené bránění zezadu, nevzpomínám si na ekvivalentní výraz v češtině. Brankáři jsou konečně dobří tak akorát, každý má nějakou silnou stránku a jinde zase Achillovu patu, ale blafák do bekhendu, popřípadě tvrdá střela mezi betony či na vyrážečku zpravidla funguje. Pohyb puku po ledě je vypočítáván pomocí záznamů pohybu skutečného touše a odráží se přesně podle fyzikálních zákonů. Při záběru kamery z větší blízkosti na golfákem vystřelený puk je jeho dráha nejdřív znázorněna černou čárou, která až v dálce přechází ve sprite puku. Různé týmy hrají skutečně odlišně v útoku, obraně, brankáři mají odlišné styly... Kromě týmů NHL můžete hájit barvy týmu Ameriky, Kanady, Ruska, Skandinávie a Evropy, které jsou složeny výhradně z hráčů působících v NHL. Mužstvo Evropy je tvořeno z devadesáti procent Čechy, dvěma Němci a pár Slováků. Perlou každého zápasu je ovšem replay. Je taktéž daleko lepší než v „96ce", ovládání kamer je odlišné a trochu složitější, ale výsledný efekt je dokonalý. Detailně po okýnkách se můžete kochat pohledem na brankáře, jak jde příliš pozdě do rozkleku, puk mu prolétává mezi betony, síť se zavlní, soupeř nevěřícně vrtí hlavou a vaši spoluhráči zvedají ruce... Jediné, v čem engin pokulhává, jsou přesilovky. Některé týmy, jako například Philadelphia, mají stoprocentní eliminaci soupeřovy přesilovky, ale i když máte po vyloučení klíčového hráče soupeře padesátiprocentní převahu, stejně z toho ve skutečnosti nějaká extra výhoda neplyne. Asi žádný hokej nemá skutečný přesilovkový mod uzpůsoben tak, abyste mohli uzavřít zámek, a tak zkrátka jezdíte po ledě úplně stejně jako při plném počtu hráčů, akorát máte víc prostoru.

Tak když už jsem začal hanět, tak to dorazím. Chyba první: programátoři nestihli zařadit hráče podle tradu letošní sezóny, takže Gretzky stále nastupuje za St. Luis Blues apod. Chyba druhá a zásadní: brankář se ani nehne z brány. V jednom z tuzemských časopisů jsem se dočetl, že brankář vyjíždí ze své svatyně a dokonce prý rozehrává zpoza branky; podle mého skromného názoru z branky neudělá ani krok a jednou jsem dostal gól tak, že brankář vyrazil puk dvacet centimetrů před sebe a než se k němu sjeli beci, což trvalo asi čtyři vteřiny, přihasil si to Lacroix a vymet Brodeurovi pavučinky pod víkem. Je skutečně divný pohled na gólmana, který stojí v bráně a kouká se na puk, který od něj leží půl metru; vypadá prostě jako blbec. Chyba třetí: vlastňáky. Nic proti nim, ale občas vyhrajete čtyři jedna a soupeř si dá dva a vy jeden, což je asi trochu moc. Chyba čtvrtá a sporná: můžete si naeditovat hráče jak Boha. Máte prostě možnost naeditovat si hráče tak, aby měl všechny vlastnosti asi pětadevadesátiprocentní, ale nemůžete je dotáhnout do sta procent. Takže si můžete stvořit prototyp dokonalého hokejisty, ale nikdy nebudete střílet jako Lindros nebo Hull a bruslit jako Bure - proč? Možná že to pro někoho není chyba, ale udělat nějaký ten škrt „v rozpočtu" by neškodilo. Naštěstí je to z „chyb" asi tak všechno.

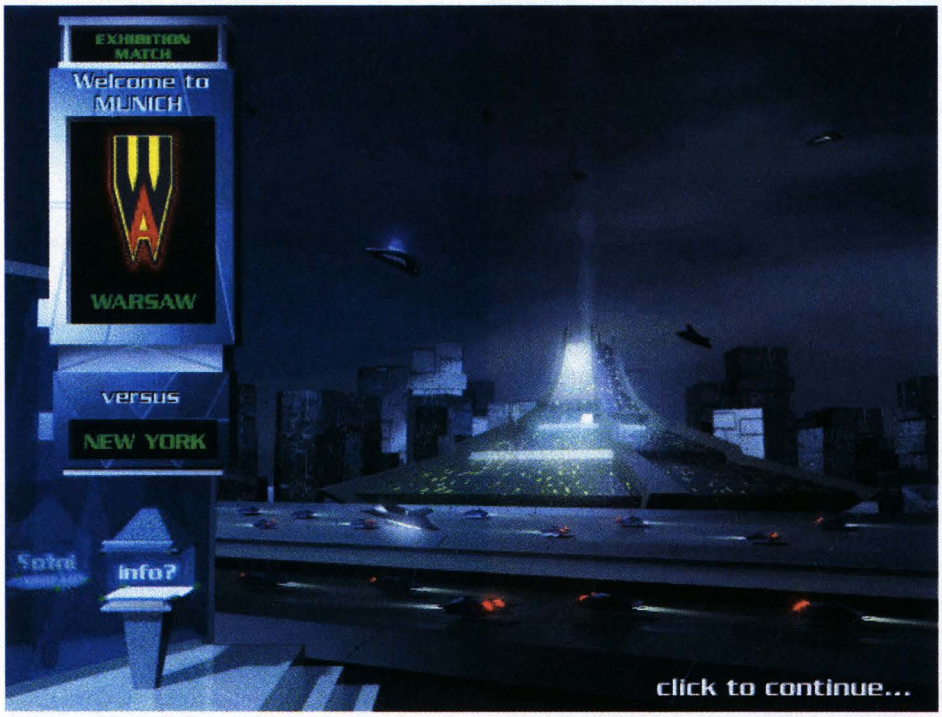
Poslední slovo. Je to konečně to, co to mělo být - hokej. **—Rattle**

Minimum: *486DX2/66, 8 MB RAM, 2x CD.* ***Doporučeno:*** *Pentium/100, 16 MB RAM, 3x CD.* ***Testováno na:*** *Pentium/75, 32 MB RAM, 6x CD.*

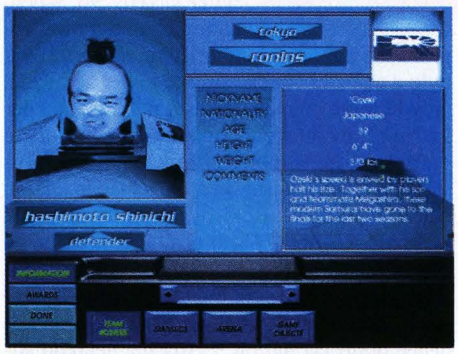
PC★ ★ ★ 59

HyperBLade

Running Man by asi nestíhal.



Zeptejte se svých rodičů nebo prarodičů, jak před padesáti lety vypadal hokej: bez bodychecků, seker, hákování a rvaček. Máte-li přátele v Americe, zeptejte se, jak vypadal americký fotbal před třiceti lety: žádné přerušování reklamou, bez blokového bránění, bez mrtvých... Jestli to tak půjde dál, za dalších pět set let budou patřit ke kontaktním sportům i šachy. Zhruba takový podtext má nový výtvor pod hlavičkou *Activision, HyperBlade.* Podobně jako v Běžícím muži, široká divácká veřejnost příštího století by u dnešních nejkrvavějších sportů a radovánek usínala, a tak se objevil nový sport. Je to jednoduché: šest hráčů, šestero brnění, dvanáctero kolečkových bruslí, šestero napichovacích bodců a rukavic na zachycování „míče". Hrací plocha je vzduchoprázdného tvaru, takže to vypadá, jako když bruslíte uvnitř umyvadla. Po hrací ploše jsou rozmístěny všelijaké fikané překážky, skokánky, bodce a jiná udělátka, která vás taky lehce dokážou zabít. Myšlenka hry samotné je jednoduchá: dostat míč do branky. Ta vypadá jako ústí do tunelu a je osídlena velmi agresivním brankářem. Pravidla zní: po vstřeleném gólu se hra přerušuje a je buly na polovině, po zabitém hráči nastupuje náhradník, po druhém zabitém hráči druhý náhradník, je-li zabit náhradník, hra končí. Nepočítejte ale s tím, že za tři třetiny (tři, pět, sedm minut, jak je libo) odrovnáte tři hráče. Jako v každé sportovní hře máte na výběr mezi exhibicí a sezónou, která je v *HyperBladu* překřtěná na „Gauntlet". K dispozici je asi tucet týmů, vesměs z amerických velkoměst, ale i z Ruska, Německa, Polska a Japonska; jejich celkové hodnocení závisí na kvalitě hráčů, danou jejich hmotností, rychlostí, rychlostí střely, šikovností se zbraní apod.



Tak tenhle samuraj byl v posledních dvou sezonách vždy až ve finále. Krasavec.

Moscow T-34's versus Houston LoneStars. Podobizna stadiónu, informace a hurá na do hry. Gólmani se staví před brány, dva hráči v poli zaujímají pozice proti sobě vprostřed hřiště na buly. Z podlahy vyjíždí speciální vrhač a doprava nebo doleva vystřelí „míč" (vypadá jako žlutě zářící kříž s bílým středem) načež se k němu útočníci co nejrychleji sjedou. Někdo míč zachytí, je soupeřem okamžitě uzemněn a přichází o loptu. Útočník se rozjíždí, vyhýbá se překážkám, přijíždí do útočného prostoru a je zkosen brankářem. Brankář rozehraje, přejede ležícího útočníka a hra nerušeně pokračuje - a tohle stále dokola.

V polovině hřiště se po takřka celé délce táhne plošinka, po které můžete slajdovat.

V polovině hřiště se po takřka celé délce táhne plošinka, po které můžete slajdovat a předvádět se před diváky, popřípadě ji použít jako odrazovou rampu a vyseknout si nějaké to salto či vývrtku. Pokud skórujete, předvede vám efektní krasobruslařské variace nebo apartní taneček. Následuje přestávka, reklamy (na umělou část mozku, retrofokální optoelektrické oči apod.) a zregenerovaní hráči se znovu vrhají do řeže. Zdá se vám to málo? Mně taky, ale k tomu se ještě dostaneme.

Grafika, zvuky, však už to znáte... Ačkoli několik stránek samochvály, které jsem spolu s *HyperBladem* obdržel, se rozplývá nad grafickým zpracováním, nějaký převrat neočekávejte. Hrací plocha i hráči sami jsou ryze vektoroví, což v pětiletce textur překvapí, počet barev je podle PVčka a harmonického rozkladu vlnových délek nějak podivně nestandartní, ale víc jak desítky to nebudou. Tohle všechno by ale nijak nevadilo, ošklivě tahle hra nevypadá. Horší je, že intro chybí úplně, což je veliká škoda, protože na dané téma by se dala vymyslet hodně sugestivní a dravá animace. Apropos, animace hráčů je překvapivě kvalitní, vychází ze záběrů profesionálních rollerů a rejstřík výskoků, otoček, výše zmíněných krokových variací a zejména faulů je opravdu široký. Zvuky jsou velice dobré a v několika jazycích, podle zvolených týmů samozřejmě. Výkřiky, skandování obecenstva, točení všelijakých tělolamů, výbuchy nastražených min a zejména srdceryvné vzdechy hráčů při protahování před buly jsou v jak odpovídajícím množství, tak i kvalitě.

Slovo závěrem. Dobrá grafika plus dobré zvuky mínus absence hudby a intra mínus jednotvárnost dvakrát podtržená, to je jenom průměrná hra. Škoda, *HyperBlade* měl rozhodně na víc. **-Rattle**

P.S. Jak jsem se dočetl v přiloženém reklamním letáku, chystá se *3D Edhanced HyperBlade* s texturami, modelovanými hráči obecenstvem nad výše zmíněnou plošinkou, Ale jak jsem již řekl, není to grafika, co by *HyperBlade* potřeboval rapidně zlepšit.

Minimum: *Pentium/60, 16 MB RAM, SVGA, 2x CD, Win 95.* ***Testováno na:*** *Pentium/75, 32 MB RAM, 6x CD, SVGA 2 MB, SB 16.* ***Doporučeno:*** *Pentium/100, 16 MB RAM, 3D karta podporující Microsoft's Direct 3D.*

PC★★★★80

Muppet Treasure Island

Hry výhradně pro děti jsou u tvůrců her málo oblíbené, zejména kvůli neziskovosti. Activision se rozhodl situaci napravit.

Vzpomínám si na doby dávno minulé, když jsme ještě celá rodina sledovali polskou televizi, kde každou neděli běžela Muppet Show. Fascinovaně jsme na ní koukali, přestože jsme takřka nerozuměli ani slovo. V dnešních dobách rozvinutého kapitalismu již poláky nechytáme, ale i přes nebetyčný počet televizních kanálů se mi nikdy nepodařilo geniální Muppet Show nalézt.

Až teprve na jaře se mi poštěstilo, protože k nám zavítala hra, kde mé oblíbené postavičky figurovaly. Ale i tak jsem si hru nezahrál, protože jsem neměl a stále nemám Windows 95. Ale dnes je situace jiná. Muppeti jsou opět zde v čele s žabákem Keritem a jsou ve stejně dobré kondici, jako posledně.

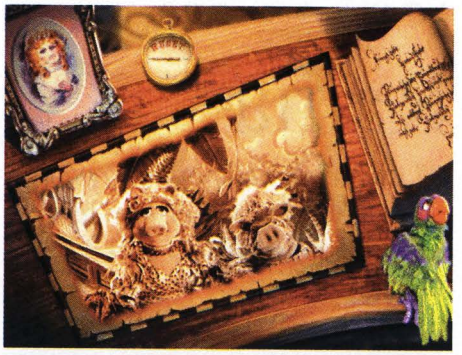
Hawkins je jméno, za které je dosazeno hráče/dítě, a ve kterém se bude pachtit za pokladem. Příběh je založen na známé knize Roberta L. Stevensona „Ostrov pokladů". Vzpomínáte? Jednonohý Honza Silver? Co? To je ono! Takže. Jakožto postavička Hawkins se takhle jednou potloukáte po baráku, kouknete z okna a jejda, najdete láhev s mapou určující cestu k ostrovu pokladů. Sic tento objev učiníte, vrhne se na vás banda pirátů lačnících po bohatství a zaslouženém odpočinku. A začne ďábelská honička. Takhle nějak vypadá letmé nahlédnutí do příběhu. A teď ke hře samotné.

Her pro děti je značně málo. Když pomineme arkády, není na trhu jediná pořádná dětská adventure, samozřejmě kromě *King Questu VII.* Ale *MTI* je hrou právě jen a jen pro děti, jak už bylo ostatně předesláno. Proto také úkoly a hádanky typické pro adventuru byly zminimalizovány na maximum jak v množství, tak v obtížnosti. Čili, v praxi to znamená to, že hádanek je na každém CDčku tak pět a každá z nich zabere tak minutu na vyřešení. Některé jsou trochu delší, pravda, ale i tak vám to déle jak pět minut nezabere. A než se nadějete, uplyne hodinka a půl a je tady závěrečná videosekvence a titulky. Abyste si

mohli vytvořit alespoň hrubou představu takových jednoduchých a dětských hádanek, uvedu pár příkladů. Jedna z prvních záhad je samohrací piáno. Ocitnete se v pajzlu plném namol opilých pirátů, jejichž jedinou zábavou je hrací piáno. Abyste získali trochu peněz a mohli si tak pronajmout loď, musíte párkrát na piáno zahrát. Takže si zvolíte nástroj, píseň a pak sledujete, jak piáno hraje. Když odkliknete demo, stroj zahraje vždy jeden tón, který vy zopakujete. Postupně se tóny přidávají, až pak hrajete i šest akordů za sebou. Nářez.

Další z hádanek již v pokročilém stádiu hry je například spojování hvězd žlutými čárami a vytváření tak hvězdných obrazců. Kromě těchto a jim podobných hádanek se setkáte i s *Muppet* verzí hry *Taipei.* Úplně skoro závěrečná a úplně skoro nejnářezovější hádanka je skládání hesla k otevření tajné jeskyně. Je řada lebek, z nichž každá říká jedno slovo. Vedle této řady leží jedna osamocená lebka, která řekne celé heslo. Vy pak musíte toto heslo složit z jednotlivých slov vyřčených lebkami. A je to. Tolik k hádankám.

Technika. Celé prostředí hry je vykresleno nádhernou poničenou a zkroucenou grafikou, která naprosto dokonale utváří herní atmosféru a prostředí stejným dílem, jako hudba. Ta patří opravdu k jedné z nejlepších, co jsem kdy slyšel. Zvuk je dle tradic *Activisionu* naprosto perfektní, takže není co dodat. Toto celé je doprovázeno loutkami z Muppet Show, z nichž některé vám radí, jiné zběsile povídají „drsné" vtipy a neustále tvoří gigantickou řadu gagů. Zkrátka velká legrace. Hra leží na 3 CD, z nichž poslední z větší části zabírají AVIčka. Snad jediným zádrhelem je totální absence titulků a větší množství hovorové



angličtiny, což stěžuje situaci u nás, protože nepředpokládám, že dítě staré/mladé 7-8 let umí anglicky stejně dobře jako americká ratolest stejného věku. Kromě loutek z Muppet Show můžeme potkat i jednoho filmového herce, kterým není nikdo jiný, nežli neuvěřitelně ošklivý, leč sympatický Tim Curry (Jurský park, Stalloneho verze Oscara), který hraje dohromady něco málo přes pět minut, ale ani v nejmenším nepochybuji, že za to vyfásnul pěkných pár tisíc dolarů. Ale to jen tak ze šťouralství :-).

Poslední slovo jest takovéto: Hra rozhodně není určena normálním hráčům, ale především dětem. Tedy, vážení rodiče, pokud chcete své dítě - naučit pracovat s počítačem, zdokonalit v anglickém jazyce a hlavně pobavit, je *Muppet Treasure Island* produktem pro

vás. Jedinou otázkou zůstává, zda bude cena tohoto výrobku přijatelná i pro člověka s Pentiem na stole. Jde totiž o to: Dát či nedát peníze za počítačovou hru, když za stejnou sumu je možné nakoupit knihy, hračky atd. atd. (Omluvte mou neznalost, leč rodič ještě stále nejsem a na svůj ranný věk si vůbec nevzpomínám.)

P. S. - pouze pro rodiče! Vážení, kdyby se vás vaše dítě někde ve hře zeptalo kudy dál, nezoufejte. Ke hře se totiž přidává tzv. „Parent's Guide", takže řešení naleznete vždycky.
—Roger T.

THANX - Nekonečné díky patří slečně Zuzaně Š. za vydatnou psychickou pomoc. Díky moc za všechno!!!

Minimum: *486 DX2/66, 8 MB RAM, 2x CD, SB, WIN 3.11 nebo 95.* ***Doporučeno:*** *Pentium.* ***Testováno na:*** *486 DX2/66, 16 MB RAM, 3x CD, WIN 3.11 a P166, 64 MB RAM, 8x CD, SB AWE 32, WIN 95.* ***Firma:*** *Activision, zima 1996.*

PC★★★★★90

Rama

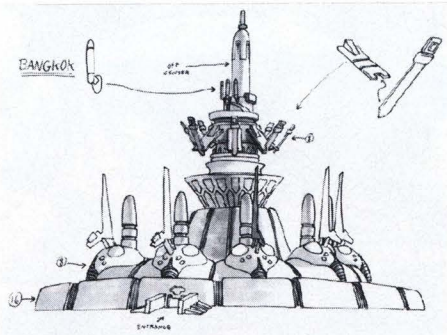
Už jste někdy celí napjatí o půlnoci sčítali čtyřmístná čísla v šestnáctkové soustavě? Já ano, s Ramou.

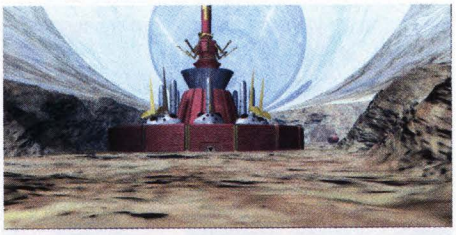
No vidíte, všichni se můžete zbláznit z létajících talířů a on je to jenom 70 km vysoký válec.

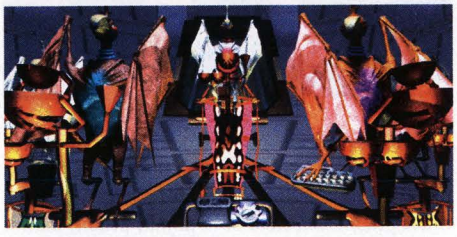
Co já o tom? Arthur C. Clarke je pro mě jen postarší pán, co byl v televizi, Gentryho Lee neznám, a když se řekne *Rama,* vybaví se mi valaška. Člověk stejně neznalý jako já by si po tomto úvodu asi myslel o nové *Sierrácké* hře ledacos, nicméně by se určitě mýlil. Takže: A. C. Clarke je spisovatel, Gentry Lee v čase, který nevěnuje práci pro NASA, také píše a *Rama II* je název sci-fi knihy, kterou spolu napsali, a která se stala předlohou pro hru *Rama.*

Jak oni to? Když se *Sierra* do něčeho opravdu pustí, a kdo by se do hry, za kterou stojí sám A. C. Clarke, nepustil, tak to může dopadnout jen dvěma způsoby. Nádherně udělaný propadák a ostuda, na kterou se dlouho nezapomene (tzv. „krásná sr....", odlišovat od tzv. „pěkný sr....", které Sierra nedělá), nebo vskutku dobrá a většinou i originální hra. A *Rama* je - pan Karel nejspíš nepochopil a typuje pěknou s....., paní Jana si myslí, že se jedná o *Ramu,* což je jistě pravda, ale není to tak docela odpověď na soutěžní otázku - takže pane David, je to na vás! Ale no tak, pane David.

Jak vy v tom? Designéři kosmických sci-fi lodí pokročili opět o krok kupředu. Úspora materiálu zvítězila nad dojmem. V *Ramě* totiž jedna taková efektivně neefektní loď je. Ona to vlastně není ani tak loď. On je to takový válec, takový veliký válec. Tak veliký, že kdyby někdo nezvládl řízení a narazil do Země, tak by se klidně mohlo stát, že vyhynou dinosauři. Ale co je vlastně 70 km proti Dnu nezávislosti (upozorňuji, že ze Dnu nezávislosti jsem vyděl jen plakát). Když už jsme u toho srovnávání, je třeba podotknout, že *Rama* není na rozdíl od Dnu nezávislosti černobílá (nekamenujte, mám na mysli ten plakát). Ten válec není plný zlých ufonů, kteří chtějí lidi pozabíjet popřípadě zotročit nebo alespoň řádně prozkoumat. Ten válec, který dostal pracovní název *Rama*, si totiž v klidu obíhá po oběžné dráze a významně mlčí. To si ovšem lidstvo nemůže nechat líbit, aby si někdo v jejich soustavě obíhal, a tak je vybráno těch dvanáct nej z různých vědeckých i nevědeckých oborů, kteří jsou následně důkladně vycvičeni a odesláni přímo do *Ramy.* Pro vás se uvolní místo v posádce až po čase, když jeden její člen zahyne. Přirozeně, že budete tím nejdůležitějším, který to všechno rozhodne, ale tak už to v životě chodí (na vysvětlenou dodávám, že ten plakát byl černobílý).







On a ona? Anebo snad ona a on? Kdo se v tom má vyznat.

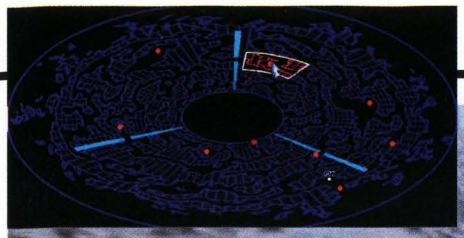
Co vy v tom? Vaším úkolem nebude najít nejvyššího ufona a poprosit ho, aby odjel, což by každý rozumný člověk udělal, ale prozkoumat *Ramu.* Zní to možná jednoduše, jenže prozkoumejte válec s podstavou o průměru 50 km a s výškou 70 km (nebo tak nějak). Kdyby aspoň ostatní dali ruku k dílu, jenže oni přiběhnou něco vám říct nebo dají a hned zase někam spěchají, že prý práce volá. A kromě toho něco tají. Zvláště chování Mr. Browna je podivné. To je pořád tam můžeš, tam nesmíš. Jenže je to šéf. Foxe Muldera a Columba na něj! Jenže vám nikdo takový nepomůže, chlapci moji zlatí. Je to na vás. A nebude to jen námaha na nohy, to si pište.

Jak vy na to? První dojem bude nejspíš trpký. Trpký asi jako když stojíte někde v obrovském válci a nevíte co dělat. I hudba je taková prázdná. A když se rozhodnete někam jít a kliknete dopředu, tak se místo krásné nové screeny plné nových předmětů (to byla lehká ironie) ocitnete ve stejné pustině a posunete se jen o vzdálenost, která je ve srovnání s tím vším kolem úplné nic. Pak se usmyslíte jít někam jinam, kliknete doleva, otočíte se doleva a zase nic, pusto prázdno. (- Ne, pane Karel, není to pěkná s.....)

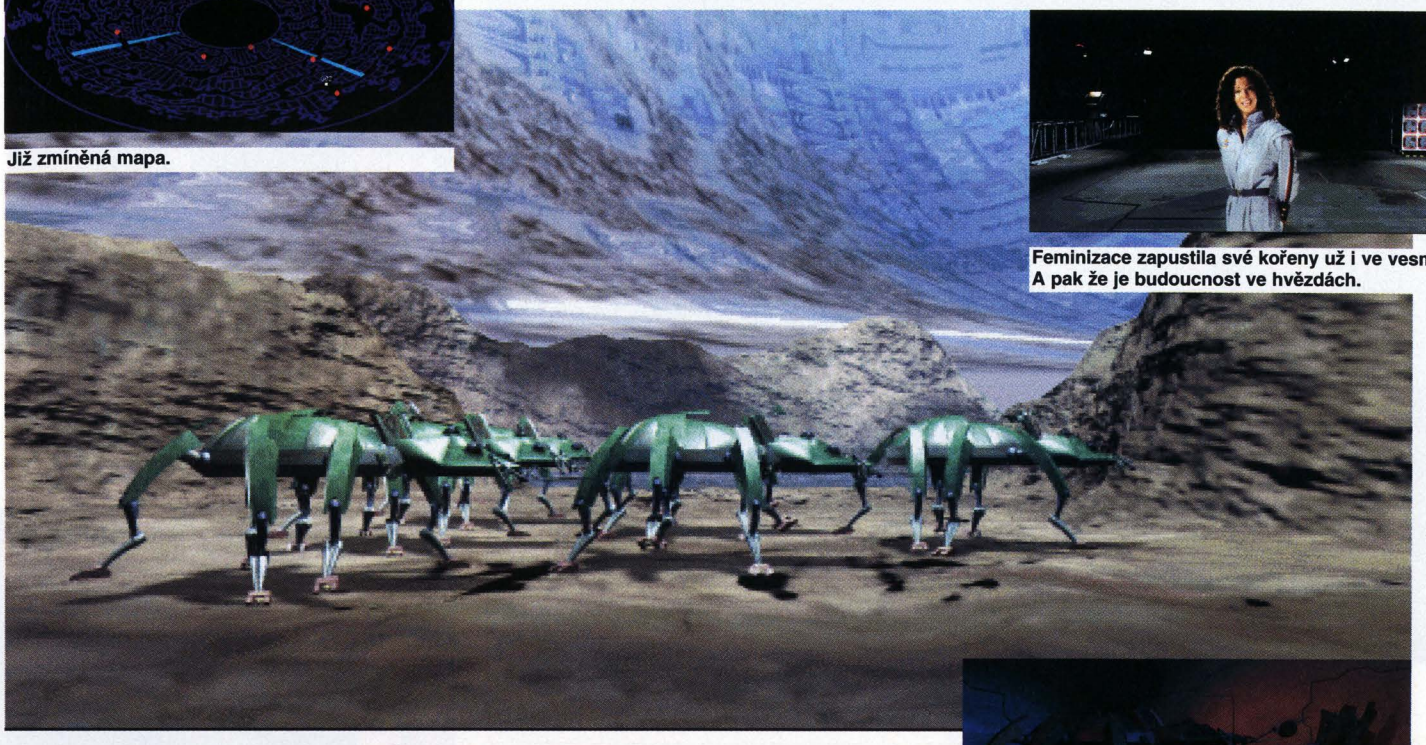
Zde si můžete porovnat plány ze skicáře autorů a výsledek.

Zkrátka se na vás jen všechny taje *Ramy* nevyvalí na první obrazovce. Myslím, že se podařilo vystihnout atmosféru knihy, kterou jsem mimochodem nečetl, naprosto dokonale. Za vše hovoří už jen to, že hyperinteligentní obyvatelé *Ramy,* kteří jsou jádrem toho všeho, kolem vás občas proletí a zakrákají. To vás naplní takovým zvláštním pocitem nicotnosti, který vám zůstane až do konce hry. Z nechápání způsobeného tím, že nevíte nic, se postupem času stane nechápání způsobené tím, že něco víte. Tím to ale nekončí. Když se vám podaří vyřešit první nepříliš složitou, zato úžasně logickou hádanku, a dostanete se tak do prvního vetřeleckého interiéru, začnete opravdu nechápat. Nedá se ale říct, že byste přestali chápat. Mezi ne-chápáním a nechápáním je totiž zásadní rozdíl. To první zažijete např. při sledování Mashe po osmi pivech to druhé při setkání s Křemílkem.

A co dál? Předměty budou záhadnější, interiéry tajemnější, bytosti roztodivnější, roboti větší a vrzavější, hudba grandióznější, střihy rychlejší, hádanky budou složitější, a když si budete myslet, že dál už je to rutina, najde se vždy něco, co vás zbrzdí. Ale neznechutí. Myslím, že se tomu říká gradace. V rámci jednotlivých budov, jednotlivých úseků i celé hry, tam všude ji najdete. Podporovanou výbornou hudbou (některé modifikace hlavního tématu jsou geniální) a zvukovými efekty pohybujícími se na škále počínající kvalitní průměrností



Již zmíněná mapa.



Feminizace zapustila své kořeny už i ve vesmíru. A pak že je budoucnost ve hvězdách.

Plno záhadných mechanismů, strojů na vás čeká při vašem výzkumu.

a končící infarktem. Grafika už není tak skvělá, co se týče formy (256 barev očividně nestačilo), nicméně její obsah má rovněž Atmosféru (povšimněte si prosím velkého A). Mám na mysli opakující se tajemné symboly silně zavánějící cizostí, poněkud jinou architekturu, atd. (- Ne, paní Jano, správná odpověď není Rama).

Bohužel gradace a spád nejdou tak docela ruku v ruce. Hra obsahuje totiž několik tzv. brzdných efektů. (- Pane Karel, prosím).

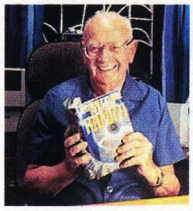
Tak např. jak již bylo naznačeno pohybujete se víceméně po čtvercích, což samo o sobě není vzhledem k malé rozloze jednotlivých lokací nijak na závadu. Problém je v tom, že mezi těmito oblastmi se pohybujete pomocí mapy, která se vám zobrazí jen tehdy, když některou z nich opouštíte. Představte si, že jste v x-tém patře nějaké budovy a potřebujete si odskočit do jiné lokace a zas se vrátit. Jo, dá se to přežít, ale proč?

Co já na to? Jakožto příznivec dungeonů musím zodpovědně prohlásit, že *Rama* nemá s tímto žánrem, kromě „vlastního pohledu" nic společného. Na druhou stranu se nejedná o žádný prostoduchý filmeček. *Rama* je alespoň z mého pohledu, připouštím že subjektivního, velmi zábavná neklasická adventura (i když není první svého druhu).

—Leif Mongolson

P.S.: Co vy na to?
- Ale no tak, pane David.

Minimum: DOS: *486DX2/66, 8 MB RAM, 2x CD, SB, myš.* ***Win95:*** *Pentium/75, 12 MB RAM.* ***Doporučeno:*** *Pentium/90, 16 MB RAM, 4x CD.* ***Testováno na:*** *486DX2/66, 8 MB RAM, 2x CD.* ***Firma:*** *Dynamix / Sierra.* ***Speciality:*** *Hra obsahuje interaktivní rozhovor s panem Clarkem.*



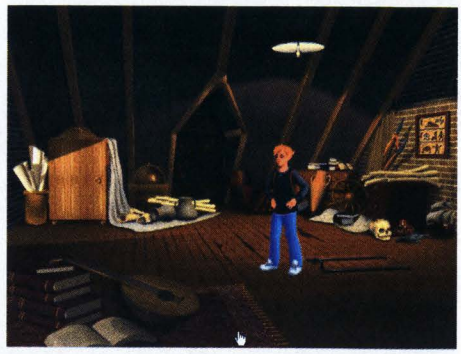
Souvislosti:

Arthur C. Clarke, CBE, B.Sc., FBAs, F.R.S.A., F.B.I.S.

Bezmála jeden z nejslavnějších autorů sci-fi literatury, jehož knihy uvedly nejednoho zelenáče do problematiky budoucnosti a fikce.

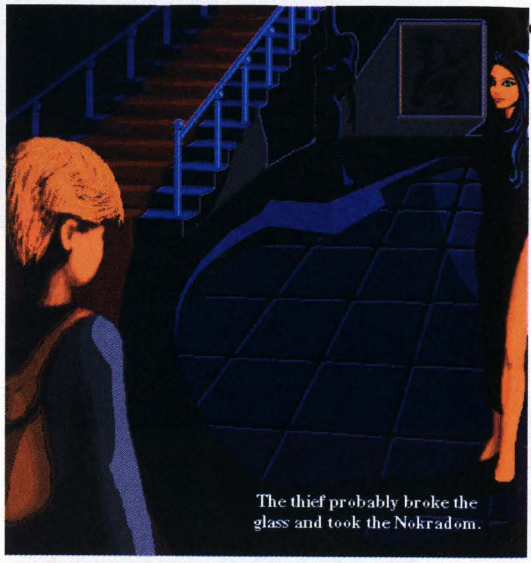
Narozen v roce 1917 v Mineheadu. Vystudoval školu jménem Huish's Grammar School v Tauntonu. Nastoupil do finanční firmy H.M. Exchequer & Audit Department v roce 1936 a také sloužil u RAF. V průběhu zkoušení prototypu GCA (Ground Controlled Approach) radaru, přišel na základní teorii satelitní komunikace, kterou publikoval v roce 1945. Po demobilizaci vystudoval First Class Honours in Physics and Mathematics v King's College v Londýně. Od roku 1948 do roku 1950 byl asistentem v redakci Physics Abstracts a v Institutu elektrického inženýrství. V letech 1946 - 1947 a 1950 - 1953 byl předsedou British Interplanetary Society. Od roku 1954 se díky svému zájmu o podmořský výzkum dostal k australskému Great Barrier Reef a do Indického oceánu a nyní je vedoucím Colombo-based Underwater Safaris. Publikoval více než sedmdesát knih a vystupoval mnohokrát v televizi a rádiu, nejvíce však s Walterem Cronkitem na CBS v průběhu Apollo misí. Jeho 13. díl televizního programu „Mysterious World" a „Strange Powers" shlédl celý svět. A. C. Clarke je také čestným členem sdružení autorů (Sociery of Authors), viceprezidentem H. G. Wells Society a členem mnoha jiných výzkumných a literárních organizací. Mezi jeho četná ocenění patří i doktorát výzkumu a literatury, zlatá medaile Franklinova institutu, Marconiho Fellowship, vyznamenání Charlese A. Lindbergha, cena UNESCO-Klinga a nakonec nominace na Oskara za scénář k 2001: A Space Odyssey. V roce 1987 byl A. C. Clarke pozván do Delhi k předání Nehru Memorial Lecture pod záštitou premiéra Rajiva Gandhi. Mezi jinými byl také profesorem na fyzikálních výzkumných laboratořích v Agmedabadu (Physical Research Laboratories). Asociace vesmírných průzkumníků (Asscotiation of Space Explorers) jej v roce 1989 vyznamenala Special Achievement medailí za obřadu v Riyadhu v Saudské Arábii. Mezi odpočinkové akce A. C. Clarka patří kromě práce také stolní tenis, hrátky s jeho šesti počítači či pozorování nebes se 14" teleskopem. 30 let žil na Srí Lance, kde ho v roce 1979 prezident Jayewardene jmenoval kancléřem Moratuwské univerzity, která se nachází blízko Colomba, jež je místem Arthur Clark Centre for Modern Technologies, specializujícího se na komunikace a počítače. Zároveň je Clarke kancléřem Mezinárodní vesmírné univerzity, správně řečeno International Space University, a také děkanem Richard Huish College v Tauntonu. V roce 1989 byl A. C. Clarke vyznamenán britskou královnou cenou CBE za služby pro britské kulturní zájmy na Srí Lance. Při návratu do Velké Británie v roce 1992 byl při oslavě svých 75. narozenin učiněn prvním „Freemenem" jeho domovského města Minehead. A na závěr ještě jedna věc - v roce 1994 byl nominován na Nobelovu cenu.

— pan **Karel** ■



Stejně jako v životě tak i v hrách začíná všechno na půdě.

◀ Tak tady bych přesně věděl, co udělat. Zdrhnout. Na druhou stranu je tady ale ta záchrana světa...



Zde budete detektivem hledat důkazy o krádeži. Kus Merlinovy hole byl v muzeu - až do včerejška.

PC★★★69

Master Of Dimensions

Motto: Hlupák má rád staré historie, ty utkví v mozku a on pochopí je.
- Geoffrey Chaucer.

Příběh. Sebevědomý, cynický, nezodpovědný, v pubertě. Úkol zachránit svět, resp. přivolat jeho zachránce, bere spíše jako zpestření prázdnin. Postrádá slušné vychování a úctu ke stáří. Zdálo by se, že se do toho všeho dostal náhodou. Znáte to, půda dědečka mezidimenzionálního cestovatele, tajemná-obyčejná skříň, atd. Jenže on byl vybrán a je sledován. On je Vy.

Pokud nepatříte mezi hráče schopné zakysnout na dvou obrazovkách, velice brzy získáte základní předmět hry tzv. dimenzionální strojek. Podobně jako se holícím strojkem holí, tak se dimenzionálním strojkem cestuje po dimenzích. Kromě toho dimenzionální strojek nevrčí, ale mluví. Díky tomu budete zasvěceni do celého příběhu příjemným ženským hlasem během několika minut. Takže: Blíží se konec světa, a vy ho musíte odvrátit (jak jinak). Naštěstí alespoň nebudete porážet zlé mágy, kteří narušují rovnováhu všehomíru. Naopak vy musíte zajistit toto narušení, neboť konec světa má tentokrát čistě fyzikální příčiny. Blíží se totiž něco jako Velký vbeng, vbuch vesmíru dovnitř, zkrátka imploze.

Náš hrdina má za úkol sehnat nejpopulárnějšího a nejzprofanovanějšího mága v herním průmyslu - Merlina (Gandalf se propadl až na třetí místo), který se už o záchranu světa postará. Nejspíš se vám ve spojení se jménem Merlin vybavuje Anglie, Artuš, Svatý grál, Excalibur, Martin Ludvík, atd., ale na to zapomeňte. Merlin, to je jen jméno, které má zvuk, něco jako Nike nebo Nina Ricci. Merlin je tady jen Merlin. Je to Merlin bez Anglie, Merlin vytržený, něco jako vlk bez zajíce, Rákosníček bez rybníčku, Karpov bez Kasparova, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Váš problém je v tom, že i taková kapacita jakou je Merlin, byla poražena. Nějakým nonamem - Kouzelníkem Severu, který na znamení vítězství rozlámal Merlinovu kouzelnou hůl (vím, že to má být hůl, tak píšu hůl, i když to vypadá jako klacík speciálně konstruovaný k rozlámání a rozházení po dimenzích) a hádejte, co udělal. Rozházel její části po dimenzích. A bez hole Merlina nepřivoláte.

Takže už stačí jen nažhavit dimenzionální strojek a vydat se do světa, respektive do světů, zachraňovat svět. Abyste pochopili největší klad a v důsledku i zápor celé hry, tak se vám pokusím některé z nich přiblížit.

Motto: Nevolej v noci o pomoc. Ještě vzbudíš sousedy.
-Stanislav Jerzy Lec

Rapstone. Město, kde slunce nevychází. To nebylo symbolické vyjádření, ale fakt. Má všechno, co má takové Město mít. Opilce, hřiště na basket, pochybné týpky, obchod s vinylama, gangy, barely ležící na ulici i kulturák. Kromě toho jeho obyvatelé občas mutují, ale to je jen detail. Výbornou atmosféru skvěle doplňuje bluesová kytara (hráno na živo).

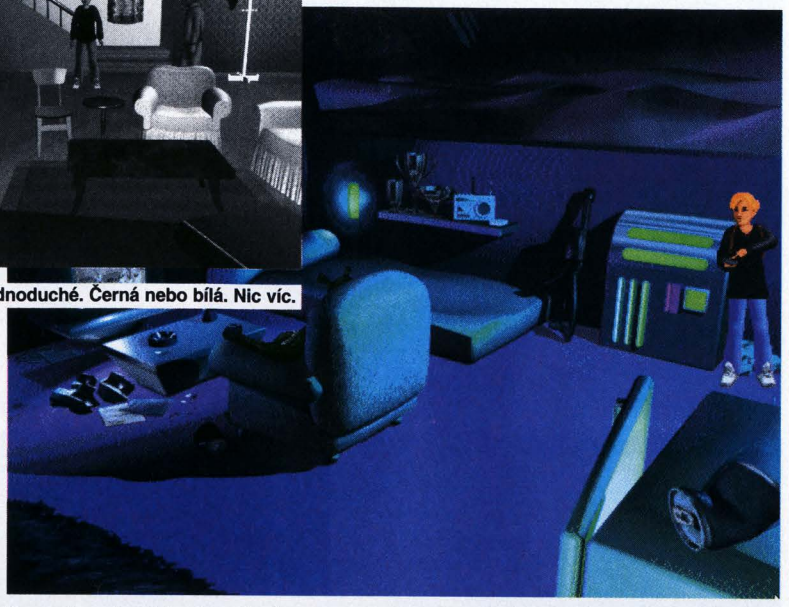
Motto: Stroj, který tiskne, skládá, a dokonce i čte časopis.
- Ilja Ilf

Planeta Dumloba. Sen každého člověka, sedět v křesle, pít pivo a koukat na televizi, je na Dumlobě splnitelný. Má to jediný problém. Nemůžete přepínat programy. Ne, že by neměli dálkové ovladače. Oni totiž nemají co přepínat. Na Dumlobě je jen jeden program, po celý den vysílající černobílou soup-operu The Family. Na vás bude vysílaní obyvatelům planety (zelení mutanti, v televizi šediví) zpestřit. Jak? Pokud vám nevadí být černobílý, tak je to docela snadné.

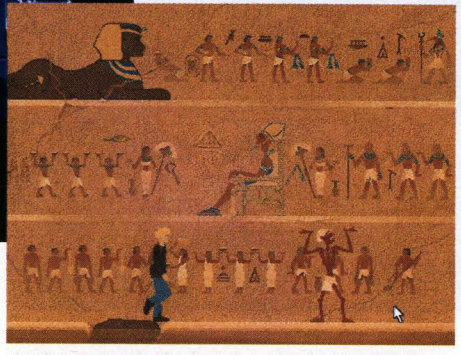
Motto: A dokud tam přebývá, není radno, aby se příliš vyptával, jinak se brány uzavřou a klíče od nich budou ztraceny.
- J.R.R. Tolkien

Svět legend. Zlí mágové, kouzla, draci, králové, princezny, žáby, bardové, hrady, jeskyně. Artefakty patřící do pohádek. To je svět legend. Celkový dojem kazí jen skleněná výloha v kovárně a blonďatý mladaš v teniskách, který se nestydí zeptat se princezny zavřené ve věži, která mu sděluje, že zachránce dostane její ruku, jak vypadá.

Jak by to bylo jednoduché. Černá nebo bílá. Nic víc.



V pravém rohu dole si povšimněte plechovky. S těmi z naší dimenzi téměř identická. I to otevírání.



Nyní se nacházíme v malbě staré více, než 3000 let. Před vstupem do druhého patra si obujte návleky.

To není pogo, ani pokus zkopat lékaře. Ostatně on už je mrtev, stejně jako většina posádky lodě.

Mimo jiné se dostanete např. do egyptské nástěnné malby. Ale neztrácejte hlavu i když ztratíte rozměr, stále se bude jednat o klasickou adventuru, i když v neklasickém provedení. Dále vás čeká návštěva kosmické lodi, která za deset minut exploduje, nebo velmi originální a velmi neklasické pátrání po ukradené části Merlinovy hole z muzea po boku ostříleného soukromého detektiva. Scénu, kdy se detektiv pohupuje v křesle a drsňáckým hlasem hodnotí délku noci, teplotu vzduch, hluk větráku a velikost moskytů, jsem sice viděl již mnohokrát (naposledy v reklamě na bingo), ale přesto potěšila.

Opravdu pestrý svět. Ostatně je hra na různorodosti dimenzí také postavena. Jenže...

Motto: Když jsem unikl býku narazila na mne divoká kráva.
- Sumerské přísloví

Hratelnost. Jenže díky snaze autorů donutit hráče hodně cestovat, tedy spojit hru v jeden celek a zabránit tomu, aby se rozpadla do jednotlivých misí, se stalo něco velmi špatného. Hra totiž zcela ztratila kontinuitu. Tím, že téměř každý předmět se používá v jiné dimenzi, než ve které byl nalezen, se dobrodružství sice nerozpadá na několik questů v rámci jednotlivých dimenzí, ale rozpadá se na množství questů rovnající se počtu předmětů.

To co *MODu* chybí, je spád. A to tak, že úplně. Celí nadšení přijdete na to, kde použít ten který předmět (předměty se používají většinou logicky, což je třeba kladně ohodnotit), se sice dostanete dál, nicméně záhy opět zakysnete na potřebě dalšího předmětu ze zcela jiné dimenze.

Další velikou a neomluvitelnou chybou *MODu* jsou Windows '95. Vím, že chyba je i na mé straně, doublespeedka a 486/66 s 8 MB paměti je zatraceně málo. Jenže adventka 640 na 480 při 256 barvách zpracovaná klasicky (neskrolujícíse backgroundy) by normálně (v DOSu) běhala úplně v pohodě. *MOD* je při mé konfiguraci zatraceně pomalý. Trhaná grafika a hudba by se ještě dala zkousnout. Problém ale je, že animace jsou synchronizované s mluveným slovem. Ono to vypadá nevinně, jenže výsledkem je, že všechny postavy rapují. Dejme tomu v *Rapstonu,* ale u barda z Legendwordu to zamrzí.

Vypadá to jako sídlo zlého mága, zní tam hudba jako u sídla zlého mága, co je to? Sídlo zlého mága.

Hypnóza? Uhranutí? Magie? Ne! Náš hrdina si lehl na postel v jeskyni staré cikánky dobrovolně.

Kromě toho MOD potřebuje velmi mnoho paměti (96 % z 8 MB mu nestačí), a i když hru jednou spustíte, neznamená to, že jí opustíte až když budete chtít.

Abychom jen nekritizovali, nutno zmínit, že hra je prokládána velmi trhanými animacemi a velmi nelogickými logickými hádankami.

motto: I vůl má peníze.
- Leif Mongolson

Ovládání. Vezmi, použij, mluv. Žádné ikonky, při rozhovorech neexistuje možnost volby. Vše, co vidíte, je screen a myšítko. Když klepnete na batůžek vaší postavy objeví se naprosto hnusný (jinak to říct nejde) windowsovský invertorář. Dál už vážně není, alespoň co se ovládání týče, o čem psát.

Motto: Odvrať se od nich a vyčkávej! Však také oni čekají.
- Korán

Poslední slovo. Když si odmyslíme několik slabých animací, a pár backgroundů, jejichž autor má buďto umělecké ambice, nebo neví, co je to perspektiva, je to docela OK průměrná občas i vtipná roztahaná hra splňující mírně nadprůměrně průměrné nároky na hudbu, zvuky, grafiku, animace, hratelnost s jednou novinkou, která dělá hru zajímavější, těžko ale říci, zda lepší. **—Leif Mongolson**

Minimum: *486DX2/66, 8 MB RAM, 2x CD, SB, Win95.* ***Doporučeno:*** *Pentium/75, 16 MB RAM, 4x CD.* ***Testováno:*** *486DX2/66, 8 MB RAM, 2x CD.* ***Firma:*** *Mad Engine / Eidos interactive, podzim 1996*

PC★★★★80

The Elder Scroll : Daggerfall

Svou šílenou rozsáhlostí pohlcuje Daggerfall sám sebe.

Současná doba je pro milovníky RPG zlá. Her tohoto žánru vzniká vcelku málo a když už se nějaký ten titul objeví, povětšinou končí v odpadkovém koši. Poslední jiskrou byl *Albion* a od jeho vzniku se jen netrpělivě čeká. Až donedávna se zdálo, že toto čekání snad potrvá navěky, protože neustálé odkládání datumu vydání *Dungeon Keeperu* a *Arény II (The Elder Scroll : Daggerfall)* zatím nebralo konce. Ale teď už není třeba zoufat, protože druhý jmenovaný konečně spatřil světlo světa.

Amerika vs. Evropa. O *Daggerfallu* se toho namluvilo hodně. Na internetu se stále objevovaly nové screenshoty, které vypadaly přinejmenším zajímavě a dále se proslýchaly informace o tom, jak bude *Daggerfall* rozsáhlý, propracovaný a co se týče komplexnosti nedosažitelný. Nyní když mám před sebou druhou finální verzi, musím říci, že na mě hra působí silně rozporuplným dojmem.

Že má *Daggerfall* automaping, není nic zvláštního. Ale způsob mapování interiérů je nesmírně efektní. Oblast, kde se nacházíte, je zmenšena ve 3D model, kterým libovolně manipulujete jako ve hře *Descent*.

Asi si říkáte:"Druhá finální verze, co je to za nesmysl?". *Daggerfall* vyšel obdobně jako některé jiné hry v různých termínech v Americe a v Evropě. První finální verze (americká) se zřejmě proslaví jako nejnevychytanější hra všech dob. Takové množství všelijakých chyb se jen tak nevidí. *Bethesda* sice začala vydávat opravné soubory, ale i po jejich použití ve hře zůstávala spousta kiksů.

Nejisté očekávání plně funkční a bezproblémové evropské verze má naštěstí happyend. Evropská verze je až na pár droboučkých chybiček, které byste stejně hravě přehlédli, pokud byste měli tu čest zahrát si verzi americkou, naštěstí v pořádku. Pokud si vzpomenete, tak ranné verze *Areny*, prvního dílu *TES*, měly také menší nedostatek, nedaly se dohrát. *Bethesda* se mohla z tohoto prvního trapasu alespoň trochu poučit.

Dost uvažování nad nezodpovědností *Bethesdy* a vnořme se přímo do hry. Nechci se nějak vykrucovat, ale musím přiznat, že psát recenzi na *Daggerfall* je peklo. Člověk nejprve *Daggerfall* jistou dobu hraje, ujasní si, co je na něm zajímavého a co mu naopak chybí, pak to začne skládat do recenze a během psaní se občas vrací k samotné hře. Jenže zjistí, že je to vlastně úplně jinak. To, co mu ve hře scházelo tam nakonec najde, to, co považoval za úchvatnou vymoženost se zvrátilo v naprostý nesmysl apod. Chci tím ilustrovat to, že v *Daggerfallu* se budete setkávat stále s novými a novými věcmi.

Ještě než dojde na podrobný popis všech těch novot, ohlédněme se do historie za *Arenou*, předchůdcem *Daggerfallu*. Hlavní předností *Areny* byla její rozsáhlost, která do dneška nebyla překonána. *Arena* zamávala všem *Krondorům* a *Wizardrům* (nebo snad *Wizardryům*) a spokojeně se usadila na stupínku s označením nekonečná hra. Velká část hráčů z toho byla naprosto uchvácena, a tak většinou přehlédla fakt, že hlavní dějová linie této hry byla jednou z nejslabších, jaké byly kdy k vidění. Ale jinak to byla velmi dobrá hra s velkým přínosem pro RPG. Stovky postav, jeskyní, měst, questů, výběr z mnoha povolání, tuny různých zbraní a další výstroje, tvorba vlastních kouzel a lektvarů - to je jenom stručný výčet toho, co poskytovala *Arena*.

A jak tomu u druhých dílů bývá, berou si ze svých předchůdců příklad. Všechno, co jste mohli najít v *Areně*, v *Daggerfallu* pochopitelně nechybí a samozřejmě toho zde je mnohem více. Netroufám si vyjmenovat všechny novoty, protože jsem přesvědčen, že i přes dlouhou dobu strávenou intenzivním hraním jsem určitě neobjevil všechno.

Velká část *Daggerfallu* se odehrává v exteriérech, a to zejména ve městech. Kromě stovek rozličných domů a stavení narazíte také na paláce a hrady v hlavních městech. Někdy stačíte jen se zaujetím pozorovat monstrózní vzhled budov, tyčících se nad ostatními domy. Doporučuji levitační poletování okolo hradu.

Začnu tam, kde pobudete asi nejvíce času, ve městě. Opět je pro vás přichystáno nespočetně měst a vesnic se spoustou domů, obchodů, chrámů, hospod a Bůh ví čeho ještě. V obchodech můžete nakoupit kromě široké škály předmětů například i koně či vůz. Další nevídané věci, které se mohou stát vaším majetkem, jsou lodě a nemovitosti. Ke koupi jsou pochopitelně i kouzla, lektvary a prostě všechno, na co si jen vzpomenete.

V *Daggerfallu* je také velké množství kultů a řádů. Můžete vstoupit do některé z těchto organizací, plnit úkoly, které od ní budete dostávat, a tak stoupat na žebříčku důležitosti uvnitř organizace. Čím lépe na tom budete, tím více budete moci využívat služby vaší organizace a ty někdy bývají velmi lákavé.

Jako v každé RPG i zde se dostanete do zatuchlých kobek, ruin a všelijakých dalších interiérů. Tentokrát to designéři trochu nezvládli, protože většina dungeonů je až nezdravě komplikovaná. Je to dáno především neustálými změnami podlaží. V jeskyních pořád chodíte po různých schodech nahoru a dolu a v tom se za chvilku ztratíte i kdybyste měli sebelepší orientační smysl. Mapa (viz. obrázek) je sice zajímavá, ale vyznat se v ní není vždycky úplně jednoduché. Druhá vada na kráse v interiérech je jejich jednotvárnost. Je to stále dokola - chodba, nepřítel, schody, chodba, místnost, rozcestí, místnost, nepřítel atd. Výjimečně narazíte na výtah či páku otevírající některé zablokované dveře. Samozřejmě, že se občas najde jisté zpestření, ale je toho zoufale málo.

Bethesda se zmiňovala o tom, že se ve hře budou nacházet i jiné dimenze a podmořská města. Bohužel na nic podobného jsem ani já, ani nikdo koho bych znal, zatím nenarazil. Je velmi pravděpodobné, že v některém z příštích čísel se budeme *Daggerfallu* kvůli jeho rozsáhlosti ještě věnovat, protože za dva tři týdny se dá těžko prohlédnout několik stovek, možná tisíců lokací. Pokud ony jiné dimenze či něco podobného skutečně existuje, určitě se o tom zmíníme.

Ale zpět do podzemí. Jak jsem říkal, jeskyně jsou přespříliš spletité a rozsáhlé. Má to i své kladné stránky. Skoro v každé jeskyni najdete nějakou tu centrální místnost a v ní všelijak propojené římsy chodbami, schodišti a můstky. V těchto chvílích si smlsne oko každého hráče.

Než se mi dostal *Daggerfall* do ruky, slyšel jsem mnoho informací, jak bude ve hře každá postava mít svůj charakter, a podle toho jak se budete chovat vy k okolí, tak se bude chovat okolí k vám. Toto tvrzení je a zároveň není pravdivé. Je sice pravda, že máte jakousi svojí reputaci u jednotlivých sort lidí a někteří lidé se s vámi třeba vůbec nebaví (například proto, že jste členem řádu, který se nesnáší s jeho řádem apod.), ale na druhou stranu zde chybí okamžitá reakce obyvatel. Můžete jít po ulici, zabít několik civilistů, ale nikdo od vás neodbíhá a když si s kýmkoli promluvíte, tváří se jako by se nic nestalo. V komunikaci s lidmi je ještě jedna moucha, ale ta se dá vzhledem k rozsáhlosti hry přehlédnout. Pokud s někým hovoříte, můžete se ho v podstatě ptát pouze na informace typu kde kdo / co je, co víte o tomto řádu. Výrazně tu chybí osobní otázky, které by hru udělali mnohem autentičtější.

Poslední věcí, o které se zmíním je příběh hry. Filozofie *The Elder Scroll* série je maximální volnos. V *Areně* byl příběh opravdu příšerný. *Daggerfall* naštěstí udělal v tomto směru velký krok kupředu. Všechno se točí okolo bývalého krále, který zemřel v nedávné válce. Jenže místo toho, aby se jeho duše odebrala do věčných lovišť, začala po nocích velet armádě nemrtvých a ohrožovat hlavní město. V příběhu figurují ještě další věci, ale ty už nejsou tolik podstatné. Hlavní je, že vy si můžete vybrat zcela libovolnou cestu, jak se pokusíte najít klid pro nešťastnou duši.

Poslední slovo. Je toho mnoho, o čem by se dalo psát, ale místa je málo. Když to shrnu, *Daggerfall* je další „nekonečná" RPG, které má mnoho kladných i záporných stránek. Pokud se vám líbila *Arena,* budete se v *Daggerfallu* cítit jak v sedmém nebi, ale pokud dáváte přednost dohratelným dungeonům, je možné, že *Daggerfall* nebude pro vás tím pravým.

—Marek

Minimum: *486DX2/66, 8 MB RAM, 2x CD.* ***Doporučeno:*** *Pentium , 16 MB RAM, 4x CD, SB.* ***Testováno na:*** *PC Pentium, 16 MB RAM, triple speed CD-ROM, SoundBlaster 32* ***Firma:*** *Bethesda Softworks, podzim 1996.*

AMIGA ★ ★ ★ ★ ★ 90

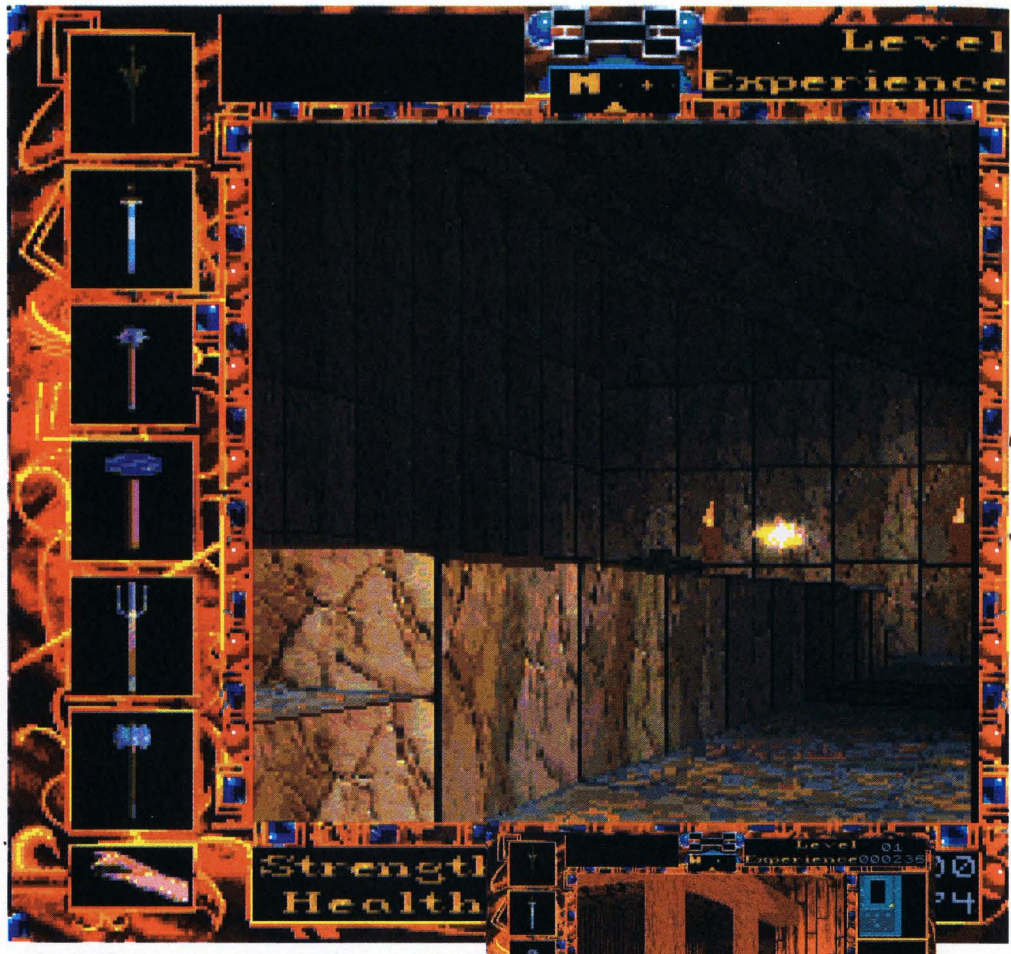
Trapped

Na Amize už vzniklo mnoho 3D her. Tahle je však jiná.

Tady je tma jako v *Quakeovi*. Měl bych si vykouzlit trochu světla!

Hele, pentíci! Ale ne Pentia - pentagramy!

A další firebállek...



Jak tak fireball proplouvá okolo, překrásně osvětluje okolní prostředí. Stínování je božské!

Trappedovské firebally - jeden z nejfantastičtějších efektů, jaké se kdy ve 3D hrách vyskytly.

Vdobě, kdy na platformě PC začaly kralovat 3D hry, počalo mnoho majitelů Amigy míti určité komplexy, že tento typ her nikdy na jejich mašinku nikdy nebude existovat. Po několika marných pokusech toto tabu vyvrátit (Gloom, Fears) se objevila hra, která řekla: Ne, to není pravda. 3D hry na Amize fungují.

Ano, byl to legendární *Alien Breed* 3D *II*. Pravda, hardwareové nároky nebyly nejmenší, ale úspěch to byl mimořádný. Pamatuji dokonce stavy některých členů redakce podobající se záchvatu tropického šílenství, při prvním spatření tohoto skvostu. Mezitím však na PC přestaly kralovat tzv. akční hry, neboť hráči začali odmítat donekonečna hrát bezduché střílečky. Nejjednodušší způsob jak nevděčným hráčům vyhovět, byl udělat 3D hru, u které by se dalo i myslet. A tak vznikly první scrollovací dungeony. Pamatuji na dobu, kdy Arena pohltila svým kouzlem mnoho hráčů právě oním spojením akce a neakce. Od té doby se objevila celá řada těchto her, ale Amiga si na svou *Arenu* musela ještě trochu počkat. Po téměř ročním předvádění nedodělaných dem a screenshotů se na pultech konečně objevuje hra *Trapped*, německé firmy *Oxyron Software*. Hned ze začátku bych chtěl zchladit několik horkých hlav, které začaly po mých úvodních slovech šílet a jásat. Ono to s tou *Arenou* na Amigu není zas tak horké. Začnu tedy popořádku.

To jste vy. Vy, kdož ke *Trappedovi* zasednete a jeho pokoříte.

V každém případě jde o hru, zasazenou do jakéhosi fantasy prostředí. Na začátku má hráč možnost vybrat si z pěti možných postav (lovec, bojovník, rytíř, trpaslík a barbar), které se liší různými vlastnostmi, užívanými v dungeonech. Po výběru postavy je hráč doslova vhozen do bludiště starověkého hradu. Jeho úkolem je (a tady velká odlišnost od dungeonu) projít bludiště bez úmrtí až k východu. Po cestě hrdina potkává spoustu různých postav, ale to jsou bohužel (další odlišnost od dungeonu) pouze „baddies". Občas se objeví spínač či páka, která otevře další část bludiště. Jiné dveře a mříže lze otevřít pouze po nalezení určitých klíčů nebo amuletů (případně psychologickou terapií, kdy tupým předmětem působíme na strukturu dveří... -Joe). Mnohdy je cesta k takovému klíči velmi trnitá, a to doslova. Většina chodeb totiž není prázdná, jelikož obsahují různé pohyblivé trny a jehlice. Jejich bodání hrdinu, soudě podle jeho hekání, zřejmě velice bolí. Naštěstí se po zemi válí spousta pomůcek, různé lektvary

▲ Jeden z posledních obrázků, jaké ve hře uvidíte.

Renderovaná intra se už jsou i na Amize jako doma.

Hezkej obrázek...

a kouzelné mlhy, které jsou velice vhodné ke kouzlení. Kouzlení je nedílnou součástí hrdinova života, složení kouzel na léčení, osvětlení nebo zmatení nepřítele, je většinou napsáno na pergamenech poházených na zemi. Potom už je nutno najít jen potřebné mlhy, jejichž kombinací se docílí požadovaného kouzla. Pozor ale na chyby! Mylnou nebo neúplnou kombinací mlh bojovníka stihne trest v podobě úbytku energie.

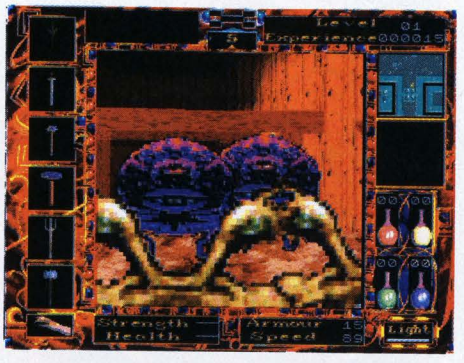
Je velice podivné, že ač má každá z postav jiné vlastnosti (síla, trvanlivost, chytrost, udatnost), já jsem mezi nimi žádné větší rozdíly nezaregistroval. Všichni sbírají zkušenosti, vyjádřené jednak body a jednak úrovní (level). Zbraně mají všichni stejné (je jich celkem 6), ale každý bojovník je specialista jen na jednu či dvě. Zbraně se ovšem nezískávají, jak by si někdo mohl myslet, v obchodech za zlaťáčky, ale povalují se prachobyčejně na zemi. Inteligence nepřátel je kapitola sama pro sebe. Takové stupidoš jsem již dlouho neviděl. Jsou dvě možnosti: buď se badík před vámi zastaví a nechá do sebe masochisticky rubat anebo před vámi zbaběle prchne. Ale to nic, za chvíli se opět vrátí a nechá se zrubat. Výskyt nepřátel je navíc více než příznačný. Buďte si jisti, že je-li někde schován zloduch, většinou stráží něco, co určitě budete potřebovat (klíče, amulety). Mnohdy je najít to, co otvírá bránu velice zapeklité, obzvláště ve vyšších patrech, kde viditelně neprůchozí zdi jsou ve skutečnosti průchozí. Prohmatávat pak každý kámen je veliká lahůdka. Zaznamenávání pozice jde uskutečnit v každém okamžiku, ale radost z této skutečnosti kalí fakt, že ta pozice je pouze jedna. Chcete-li tudíž uložit aktuální stav, musíte buď jak buď přemazat pozici předchozí. Hnusné!

Mlha skoro jako v ***Breathless.***

Zde končí mé rýpání a následují už pouze klady, neboť je to neuvěřitelné, ale mně *Trapped* chytl a dodnes nepustil (taky jsem se divil... - Joe). Zvláštní kapitolou je

atmosféra, která je nad očekávání atmosférická, že už atmosféričtější být nemůže. Tím myslím především výborně promyšlené dungeony, pasti a objekty, systém kouzlení a celkový nápad hry. Chytrý je i systém teleportů. Zaprvé pravých, které vás vyvedou ven z bludiště a na druhé straně i falešných čili sviňáckých, které vás nemilosrdně vrhnou doprostřed největší šlamastyky. Například do místnosti plné pavouků, nebo na čerstvě nabroušené bodáčky. V úplný herní orgasmus mě však přivedly sluje, jimiž křižují neu-

Uuuurgh!



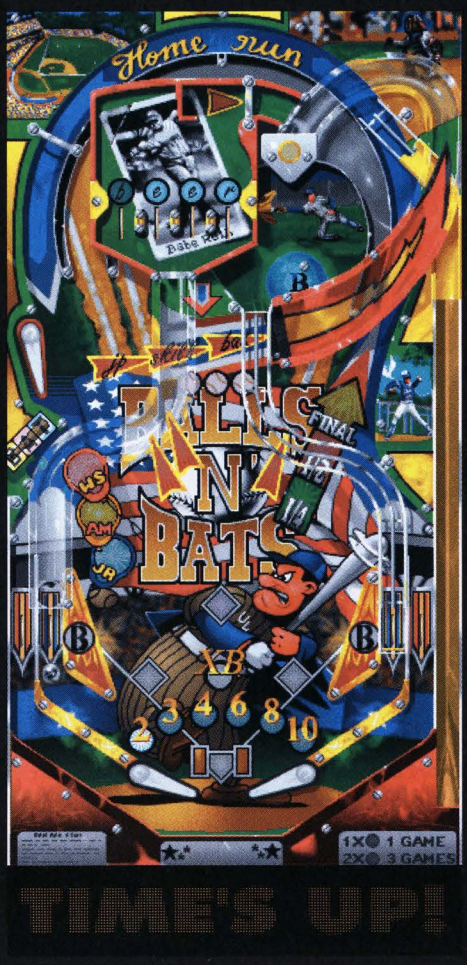
Dobrý den, my jsme zástupci sdružení fialových koulí. Co proti nám máte?

věřitelně nádherné firebally - samozřejmě také smrtící.

Technická stránka je to nejlepší, co může *Trapped* nabídnout. Výborně texturovaný a modelovaný 3D prostor s velice rychlým enginem, k jehož zprovoznění stačí obyčejná A1200. Pravda, sice s velmi redukovanými detaily, ale přece. Plných efektů, zahrnující též lens flary, motion blur, světelné stínování chodeb (každá chodba má své světlo-někde je tma jak v pytli, někde plápolají louče apod.), pohyblivé objekty vymodelované v některém z 3D programů (snad Lightwave či Imagine), dosáhnete však až při minimální konfiguraci A1200 s procesorem 030/50MHz s 8 MB RAM. Zajímavá a vítaná je i podpora grafické karty Cybervision 3D. Zvuky a skřeky patří v *Trappedu* mezi vysoký standard. V průběhu akcí se odevšad ozývá hromobití, vytí a skřípání, takže iluze smrdutého hradu je vynikající. Nejednou jsem sebou hystericky škubl poté, co se z mé reprobedny ozval takový zvuk, že by se ve mě krve nedořezal.

Co tedy říct závěrem? Bít či nebít. Jistě že být! *Trapped* je projekt zasluhující vaši pozornost, neboť je nadmíru zábavný, hezký a hratelný. A o to přeci jde. **—JayTee**

Minimum: *Amiga 1200, 2 MB RAM, HDD.* ***Doporučeno:*** *Amiga 1230, CyberGFX 3D, FastRAM, HDD.* ***Testováno na:*** *Amiga 1230/50 MHz, 10 MB RAM, HDD.* ***Firma:*** *Oxyron Software / New Generation Software, prosinec 1996.*



Ball & Bats

Desert Run

Dream Factory

PC★★★★88

Absolute Pinball

Další slibovaný výtvor od 21st Century, který se tváří velice věcně.

Představovat firmu 21st Century jistě není zapotřebí. Do povědomí hráčů se zapsala především tvorbou pinballů. Byly tu ony slavné tituly jako *Pinball Dreams* a *Pinball Fantasies*, ale např. i méně úspěšný *Pinball DeLuxe*. Zkrátka 21st Century je spjata s pinbally pupeční šňůrou dlouhou již pěknou řádku let. Není třeba si nikterak zastírat, že dnešní doba pinballům příliš nedopřává. Veškerý herní prostor je zacpán multimediálními výtvory, rozsáhlými adventurami, ještě rozsáhlejšími dungeony, naprosto dokonalými a realisticky opravdickými simulátory, a to vůbec nemluvím o plošinovkách a střílečkách. Pinbally se tísní kdesi v koutku a vzpomínají na doby předešlé, kdy na každém PC svítily stoly z *Pinball Fantasies* a hráči odtrhávali přihnilé prsty od shiftů. Doba pinballů však minula a tak teď, když už si někdo usmyslí pinball vytvořit, si musí dát sakra práci, aby to nějak vypadalo a - to hlavně - aby se to řádně prodalo. Jo mimochodem - kdyby vás to čirou náhodou zajímalo - předmětem dnešního bližšího zkoumání se stal zbrusu nový zelenáč Absolute Pinball. He!

Desert Run. „Tak borci, žádný podrazy, dupněte na to, a bacha na konec útesu, ať nám neskončíte na krchově, hihi!“, řekl starý hlídač, usmívaje se pitomě. Nahlédněme tedy...

Motory bouří, ciferníky palubní desky ukazují neuvěřitelné hodnoty, ruce na volantu se neklidně chvějí a pomalu vlhnou (šmárjá, nemyslete hned na nejhorší). Noha netrpělivě podupává na plynu. Její levá sestra se neklidně trhá na spojce. Tu štíhlá ručka švihne hedvábným šátečkem, gumy se rozpalují v tisících otáčkách několikasetkoňového motoru hnajícím svou brutální silou kola k co největší akceleraci. Je tu závod. Je tu Desert Run. Takhle nějak by se dalo popsat dění na stole číslo jedna. (ježíš, jak mám popsat pinballový stůl?) Sic vytočíte motor na nejvyšší obrátky, stříbrná kulička vystřelí obrovskou rychlostí a začíná démonická přetahovačka mezi vaším postřehem a kvalitou klávesnice - zejména kláves Shift - a počítačem proradným jedním padoušským. Jestli vyhrajete, záleží jen a jen na vás. Stůl pojednává v zásadě o závodu Paříž-Dakar, avšak souvislost s tímto kláním má pouze v názvu. Kromě tohoto můžete trefováním do speciálně skrytých bonusoidních tlačítek vylep-

Aquamatic Adventure

šovat své auto, získat další kouli, hrát s dalšími třemi koulemi atd. atd., jak už to u pinballů bývá. Specielností, kterou hned tak nenalezneme (snad jen u *Psycho Pinballu*), jsou hry odehrávající se na poli pod stolem. U tohoto stolu jezdíte závody na trati tak miniaturní, že je sotva vidět, a řídíte auto velikosti dvou pixelů. Ale nutno přiznat, že sranda to je, to jo. Na závěr chci podotknout, že veškerá technická data, ať už o hudbě, zvuku a tak vůbec, se budu snažit nahustit do posledního, ne, předposledního odstavce, takže pokud vás zajímá právě toto, skočte na nápis „IF KOULE AWAY THEN GAME OVER".

Dream Factory. „Nééé! STOP! Kolikrát jsem ti, Marylin, říkal, že když pudeš přes tu foukací mříž, musíš si tu sukni přidržet. Já vim, že se za svý tělo nestydíš, ale svoje chlupatý stehna nám ukazovat nemusíš. Jasný? Jestli ne, tak zavolám na Párty Foun a zavolám si sem nějakou tu českou buchtu! Je ti to JASNÝ? Tak ještě jednou! Připravit! Kamera! Ééééénd ACTION!!!" V roli filmového režisére chorobně lačnícího po Oscarovi se budete snažit natočit ten nejlepší trhák, které kdy filmová plátna spatřila. Napomáhat vám v tom budou známé filmové hvězdy pinballového plátna, které si ovšem budete muset nějak získat. Něco málo kaskadérských výkonů - třeba přeskok 14ti zaparkovaných aut v trabantu (jedna z podher) - a je to. Pak už čeká jen ten vysněný Oscar. Kromě tohoto vás samozřejmě čekají tradiční úkoly Multi hry, Super Ballu a tak dále.

Aquamatic Adventure. Aby se předešlo dohadům, prozradím vám rovnou, že na tomto stole žádného Indyho Jonese ani Guybrushe Trípvůda nenajdete. Tento stůl je určen hlavně H2O založeným hráčům, neboť mají možnost setkat se právě tam se svými mlčenlivými miláčky (kolikrát je to taky lepší). Na tomto stole se vypravíte do mořských hlubin za rybami, žraloky, chaluhami a vůbec tou ostatní havětí. V „podhře" se budete vyhýbat žralokům, aby vás náhodou nesežrali - jak jinak. A opět můžete získat spooooooustu bodů, protože jinak by to vůbec nebyla zábava.

Ball & Bats. „Dobrý den, vážení diváci na Ludvíkově stadionu tady u nás v Argentině, máme pro vás nejžhavější novinky z herního pole, kde se...ANO - hráči přibíhají na svá místa, sporadicky se předávají poslední pokyny praporkovou řečí, ano, kouč už schovává dálnopis, a nahazovač už odhodil megafon. Všichni si ještě odplivnou, tááák, a dem na to. Ano, Džek Kudla se chystá na nához, napřahuje ruku, zdvihá nohu, ale co to, on, co to...jistě, indiskretní záběr. Promiňte, máme v tom trochu zmatek - Džone, zvedni ten záběr trochu, ať mu koukáme aspoň na to jeho pandëro, než... - a již jsme zpět, opět se vám hlásíme..." Poslední stůl je, jak jinak, z baseballového prostředí. V roli odpalovače jste postaveni na stůl a dělejte, co můžete. Samozřejmě máte opět bonusy... atd. (teď vážně, vůbec to nechápu, už jsem na třetí stránce a ještě jste se určitě vůbec nic nedozvěděli, že jo? Chmmm. Takhle snad nebyla dlouhá ani recenze na *Woodruffa*. Divný :-)). Mno.

A tím by byly vyčerpány veškeré stoly. A teď slíbený

If koule away then game over. Technika bude nahuštěna takto. Hudba - naprosto geniální a bombastická, u pinballu neslýchaná. Zvuk - téměř identická úroveň s hudbou. Zábava - nepředstavitelně vysoká, zvláště když je spojená se zábavou. Grafika: několik grafických režimů, z nichž kraluje samozřejmě 640x480 v naprosto plynulém provedení i na herním minimu. Závěr? - doporučení nejvyšší priority.

Budoucnost. *21st Century* chystá dle přiloženého plánu: *Slamtilt* - nejspíš další nářezovej pinball (to si piš! Tys' nečetl moji recenzi?? -Joe), *International Aviation Manager* -

zkuste hádat, o čem to bude a - to je vlastně všechno. **—Roger T.**

P. S. - Bože, já zbožňuju, když má hra svůj vlastní típač obrázků. Další bodík navíc!!!

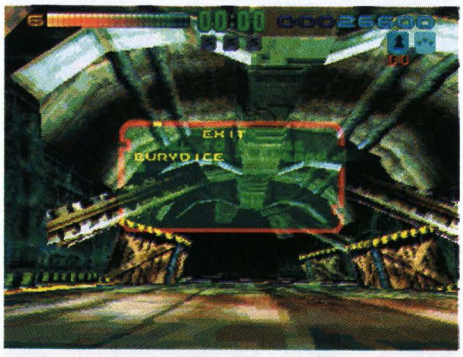
Minimum: *pro DOS verzi 486DX2/66, 4 MB RAM, VESA, SB, 2x CD, 8 MB HDD; pro WIN95 Pentium/75 a zbytek stejný.* ***Doporučeno:*** *Pentium/100.* ***Testováno na:*** *486DX2/66, 16 MB RAM, 2x CD, SB, 1 MB SVGA.*

Názor JOE: To je naprosto přesný! Malinkatá švédská firmička U.D.S., která stvořila STčkářskou bombu *Substation* (Ex. 53, 87% - k tomu mi jeden naštvaný čtenář psal, že to byla pseudorecenze na pseudohru na pseudopočítači, s čímž nesouhlasím, neboť ten dotyčný *Substation* ani Atari ST asi nikdy neviděl), či další úspěšný titul pro Atari ST a Amigu *Obsession*, zamířila pod křídla pinballového magnáta 21st Century a hned se vrhla na peecee. Právě *Absolute Pinball* je předělávkou *Obsessionu*. Hra se protáhla o jednu obrazovku, pult X-Ile Zone vyměnili za Dream Factory (muzika ovšem zůstala), design stolů se přizpůsobil nynějšímu trendu, ale kvalit *Pinball Illusions* či *Slamtiltu* nedosahuje. Hudba většinou zůstala zachována v původní čtyřkanálové osmibitové kvalitě, což ovšem na PC k navození pořádné pinballové atmosféry nestačí. Rogerovo hodnocení si *Absolute Pinball* podle mě nezaslouží! ■

PC★ ★ ★ ★ 85

Tunnel B1

Playstation na PC?



Ke konci roku pociťuje většina z nás silnou potřebu řádně se vybít a totálně se tak připravit na vkročení do nové etapy života. Pyromani a alkoholici to měli letos v centru města těžké, ale my u počítačů sedících i na Silvestra to měli o něco jednodušší.

Pokud si dobře vzpomínám, byla původně hra *Tunnel B1* vyprodukována pro platformu *Sony PSX*. Jestli to zapříčinil její úspěch či něco v tom smyslu, rozhodli se její tvůrci, tj. *Ocean*, vyplodit konverzi na PC, aby se zajistil co nejširší rozmach této dovolte mi - řežby. O úspěchu této vcelku neoriginální myšlenky se pokusím chvíli polemizovat.

Myslím, nebo spíše jak říká nás ministr zemědělství, vnímám, že u akční věcičky tohoto typu neočekává nikdo z nás příliš neotřelý příběh, neřku-li originalitu. Proto jen letmo zmíním dobu, do níž je hra vsazena. Pokud jste hádali budoucnost, připište si bodík na futro a čtěte dál. Avšak dále již nic nebude, *TB1* se odehrává zkrátka v budoucnosti, tak to je. Překvapení?

Protože se prostředí hry objevuje již v názvu, není třeba se příliš šířit o tom, že se člověk pohybuje po neuvěřitelně rozsáhlých tunelových lokacích, povětšinou temných, chmurných, plných po dásně ozbrojených automatů, které mají jediný úkol, totiž bránit vám v pohybu a dovést vás k jediné jim známé metě, totiž vyčerpání energie mašiny a tím pádem i k vaší smrti. Abyste se jim mohli více či méně bránit, je vznášedlo, v němž máte přibitou zadnici, vyzbrojeno ze začátku horšími, leč vcelku lehko vylepšovatelnými zbraněmi. Úkoly zadané vždy na začátku každého z asi dvaceti tunelů, což je celkový počet úrovní, jsou v celku jasné. Většinou se jedná o zdemolování hlavního generátoru či jiného důležitého stroje. Jak už to bývá, targety bývají dva, z nichž důležitý je ten první, čili primární, od něhož se odvíjí postup do další sekce. Závěrečný souboj s úkladným zaprodaným padouchem nepatří k nejlehčím, ale řekl bych, že se v průběhu hry setkáte s boji daleko lítějšími a brutálnějšími.

Každá sekce sestává ze soustavy k zešílení se členících tunelů, z nichž každý má osmdesát odboček a vedlejších tunýlků plných nadržených nepřátel. Těch je nad deset druhů čítajících od primitivních minometů a kulometů až po stroje podobné ledním žehličkám, malým vznášedlům či po konečného vrtulníkového padoucha. Někteří z nich jsou velmi obratní, což se výrazně promítne na stavu vašeho energetického konta. Kromě nepřátel se však můžete setkat i s jinými překážkami, které jsou na obtíž asi tak jako moucha sedící na ruce. Stačí pár kulí a rozprsknou se na padrť. Tyto překážky jsou například bedny neznámého původu nebo protitankoví ježci. V tunelech se různě povalují barely s radioaktivním znakem, které po rozstřílení slouží k doplnění energie. Pozor si ovšem člověk musí dát i na tlakové vlny pramenící od výbuchů a explozí rozličných předmětů, především granátů či vámi rozstřelovaných věcí. Ač je to k nevíře, v tunelech se sem tam objevují i vrata, jejichž otevření musíte nalézt někdy hůře někdy lépe ukrytý vypínač v podobě pseudokafeautomatu s červeným majáčkem navrchu. K jeho aktivaci však musíte dosti rafinovaně zamanévrovat na plošinku okolo něj, což mi připomíná, že bych měl zmínit mrštnost a obratnost vznášedla. Vozítko se kupodivu vznáší v konstantní vzdálenosti od podlahy, což je maličko na škodu, protože by to mohla být větší legrace. Co se však týká ostatních vlastností, zaslouží si tvůrci velkou jedničku. Vznášedlo rotuje, pluje, brzdí a tak vůbec. Snad si to dokážete představit.

Správná střílečka musí mít spád a akci a k tomu se odnepaměti váže obtížnost. U *TB1* to člověk nemá vůbec jednoduché. Po prolezení prvních málo levelů se najednou ocitnete tváří v tvář časovému odpočtu, který se stává v dalších levelech nedílnou součástí vašeho snažení. Obtížnost roste od patra k patru a pak náhle poněkud klesá u finálního souboje. Takže se máte na co těšit.

A technika? O trochu rychlejší procesor a grafická karta to zvládnou opravdu na jedničku. Zvuk je radikální stránkou audiověci, protože hudby si příliš neužijete. Proč taky. Hru jsem si měl možnost zahrát s grafickou kartou 3D Virage se 6 mega paměti a věřte nebo ne, stojí to zato. Takže to by byla technika.

Shrnutí bude velice krátké. *Tunnel B1* je konverze vskutku zdařilá, jejíž 20ti levelová rozsáhlost není příliš veliká, leč je nahrazena vyšší obtížností, která vás u počítače určitě pozdrží. Berte to! **—Karel**

Minimum: *Pentium/75, 16 MB RAM, 3x CD, SVGA.* ***Doporučeno:*** *Pentium/90, 16 MB RAM, 4x CD.* ***Testováno na:*** *Pentium/100, 32 MB RAM, 2 MB SVGA, 3x CD & Pentium/166, 128 MB RAM, 6 MB SVGA, 8x CD, AWE32.* ***Firma:*** *Ocean/Neon, prosinec 1996.*

HRY - PC CDROM

A-10 2: SILENT THUNDER	1599
ABUSE	1349
AFTERLIFE	1449
AH64D LONGBOW	1699
ALBION	1199
ALIEN LEGACY	899
APACHE LONGBOW	899
ARCHIMEDEAN DYNASTY	**1299**
ASSAULT RIGS	1299
ATF	1699
BAD MOJO	1699
BATTLECRUISER 3000AD	**1199**
BATTLEGROUND: ADRENNES	1549
BATTLEGROUND: GETYSBURGH	1549
BATTLEGROUND: SHILOH	1699
BATTLEGROUND: WATERLOO	1549
BATTLE ISLE 3	1499
BEAVIS AND BUTT-HEAD	1199
BEDLAM	1399
BERMUDA SYNDROME	1499
BIG RED RACING	1449
BLOODWINGS	599
BRICKS BLOCKS N CLOCKS	849
BUG!	**999**
BUREAU 17	599
CANNON FODDER/STEEL SKY	649
CD 4	699
CHESSMASTER 5000	**1549**
CHRONOMASTER	1399
CIVILIZATION 2	1549
COLONIZATION	1349
COMANCHE	489
COMMAND & CONQUER	1299
COMM. & CONQUER 2: RED ALERT	**1449**
COMMANDER BLOOD	599
COMPLETE ULTIMA 7	489
CRUSADER: NO REGRET	1349
CYBERBYKES	649
CYBERIA 2	1499
CYBERMAGE	989
CYCLONES	649
DAGGERFALL	**1499**
DALY THOMPSON DECATHLON	1399
DAY OF THE TENTACLE	489
DAYTONA	**1299**
DESERT STRIKE/JUNGLE STRIKE	899
DESTRUCTION DERBY 2	**1699**
DIABLO	**1399**
DOOM 2	1799
DREAM WEB	549
DUNGEON KEEPER	1599
EARTHSIEGE 2	1499
EARTHWORM JIM 1	1299
EARTHWORM JIM 2	1649
ELITE 2: FRONTIER	349
EURO 96	1499
FALCON 3.0	299
FANTASY GENERAL	1449
F1 GRAND PRIX	299
F1 GRAND PRIX 2	1449
F22 LIGHTING	**1599**
FLIGHT SIMULATOR 6	**1999**
FLYING CORPS	**1299**
FIFA	489
FIFA 97	**1499**
FRAGILE ALLIANCE	**1399**
FRANKENSTEIN	1449
GABRIEL KNIGHT	599
GABRIEL KNIGHT 2	1649
GENDER WARS	1299
GENE WARS	1499
HEROES OF MIGHT N MAGIC	**1599**
HEXEN	1599
HIND	1199
HIND / APACHE LONGBOW	**1499**
INCA COLLECTION	849
INDYCAR RACING 2	1249
JAGGED ALLIANCE 2	**1549**
JOHNY BAZOOKATONE	1349
JURRASIC PARK	599
LAURA BOW 2	599
LEMMINGS 1/ LEMMINGS 2	649
LEMMINGS / OH NO MORE L.	649
LEMMIGS PAINTBALL	1249
LINKS COLLECTORS	499
LITIL DIVIL	699
M.A.X.	**TEL.**
M.JORDAN IN FLIGHT	489
MAGIC CARPET	489
MAGIC CARPET 2	1449
MAGIC THE GATHERING	**1299**
MANIC KARTS	799
MARINE FIGHTERS - USNF DATA	849
MASTER OF ORION 2	1349
MECHWARRIROR 2 - DATA DISK	949
MICRO MACHINES 2	1249
MISSIONFORCE: CYBERSTORM	1249
MORTAL KOMBAT 3	1499
NBA 96	1649
NBA 97	**1599**
NEED FOR SPEED S.E.	**1699**
NHL 95	489
NHL 97	**1449**
NOCTROPOLIS	489
OFFENSIVE	1399
OLYMPIC GAMES	1249
OPERATION BODYCOUNT	599
PANDORA DIRECTIVE	1699
PINBALL DREAMS DELUXE	1149
PITFALL	1549
PRIVATEER	489
QUAKE	1299
QUARANTINE 2: ROAD WARRIOR	849
RAPTOR	349
RAYMAN W95	1199
RALLY CHAMPIONSHIP (RALLY 2)	1199
RAMA	**1549**
REALMS OF HAUNTING	**1299**
REUNION	749
ROAD RASH	1649
SCREAMER	1099
SCREAMER 2	**1299**
SEA LEGENDS	1499
SEA WOLF	489
SETTLERS 2: VENI VIDI VICI	1399
SHANNARA	1349
SHATTERED STEEL	**1199**
SHERLOCK HOLMES 2	699
SHIVERS	1149
SHOCKWAVE ASSAULT	1349
SIM ISLE	1599
SIM TOWN	1499
SLIPSTREAM 5000	1149
SONIC	**999**
SPACE HULK	489
SPACE HULK 2	1699
SPYCRAFT: THE GREAT GAME	1649
STARDUST SUPER EDITION	349
STARFIGHER 3000	**1199**
STAR TREK NEXT GENERATIONS	1399
STONEKEEP	1699
STRIKE COMMANDER	489
SUPER KARTS	1199
SWIV 3D	**1199**
SYNDICATE +	489
SYNDICATE WARS	1549
TEAM F1	**1499**
TERRANOVA: STRIKE FORCE C.	1599
TERMINATOR FUTURE SHOCK	1649
TFX	489
THE DIG	1499
THEME PARK	489
THIS MEANS WAR	1499
TILT	1099
TOP GUN	1499
TOMB RAIDER	**1399**
TRACK ATTACK	1449
TRANSPORT TYCOON DEL.	549
TUNNERL B1	**1499**
US NAVY FIGHTERS 97	**1599**
VIRTUAL KARTS	1249
WARCRAFT 2	1499
WARCRAFT 2: DATA DISK	799
WARHAMMER: SHADOW OF THE	1499
WORLD RALLY FEVER	1199
WARRIORS	1499
WIPEOUT	1449
WING COMMANDER 4	1699
WORMS UNITED	**1199**
Z	1449
ZOOL 2	449
ZORK NEMESIS	1699

KOMPONENTY PC

HDD NEC 1.7 GB EIDE	7854
CPU CYRIX 6x86 P133+	**4421**
CPU AMD 5k86 P90+	2123
CPU INTEL PENTIUM 120 MHz	5344
SIMM 1 MBx9 (30pin) krátký	325
SIMM 1 MBx32 70ns (4 MB)	**641**
SIMM 2 MBx32 70ns (8 MB)	1220
CD-ROM 6x IMES	**3067**
CD-ROM 8x ACER	4275
a mnoho dalších	

PC SESTAVY

C.C.S. EUROPE EKONOM
5x86-P100, 4 MB RAM, 256 kB CACHE, 850 MB HDD, VGA PCI 1MB, minitower, 14" monitor **22564**

C.C.S. EUROPE PROFI
6x86-P120+, 16 MB RAM, 256 kB CACHE, 1.7 GB HDD, VGA PCI 2MB, minitower, 8x CD-ROM, 14" monitor, SBPro **35984**

CD-ROM UNIVERSE

300 GAMES FOR WINDOWS 299
300 her všeho druhu pro Windows

APOGEE COLLECTORS 299
Soubor většiny her vydaných shareware gigantem, firmou Apogee. Ty nejnej hry.

COLOR PCX IMAGES 299
Obsahuje přes 1700 kvalitních obrázků

DOOM ADD-ONS 299
Levely, editory, zvuky, cheaty pro DOOM 1

DOOM 2 ADD-ONS 299
1500 nových levelů, utility, editory pro DOOM 2

FONTS & ICONS 299
Tisíce ikonek a fontů pro Vaše Windows

GAMES & EDUCATION 299
Soubor 1000 nejlepších her a desítek vzdělávacích programů

GIFS 299
Kolekce několika tisícovek vysoce kvalitních barevných obrázků GIF.

MONO PCX CLIPART 299
12000 čemobílých obrázků pro Vaše PC

MUSIC & GRAPHICS 299
Kolekce hudebních a grafických programů a souborů

PD GOLD 299
Soubor nejlepších shareware programů ze všech oblastí

SOUNDS 299
Kolekce desítek zvukových a hudebních programů a souborů

SPACE & SCI-FI 299
Obrázky, programy a animace z vesmíru a oblasti SciFi

EROTIC UNIVERSE

ADULT GIF PICS VOL .1 299
Soubor 4000 kvalitních erotických obrázků

ADULT GIF PICS VOL. 2 299
Další 4000 obrázků z oblasti erotiky

ADULT GIF PICS VOL. 3 299
Poslední díl úspěšné série

ASIAN LADIES 1 349
Exotická kolekce erotických obrázků dívek žijících v Asii

BLOND BABES 349
CDčko plné nádherných blondýnek

FANTASY GIRLS 1 349
Nádherné dívky prověří Vaší fantazii

GIRLS WHO LIKE GIRLS 349
Vynikající erotické CDčko s lesbicky laděnými obrázky

HOT ACTION GIRLS 1 349
Stovky hard-erotických hires obrázků

HOT ACTION GIRLS 2 349
Další kvanta hard-erotických obrázků

JUST 18 349
Vynikající kolekce erotiky

LUSTY LESBIANS 349
Erotické obrázky s lesbickou tématikou

LUSTY LESBIANS 2 349
Pokračování veleúspěšné CD-ROMky

PAGE 3 COLLECTION 349
Erotická CD-ROM té nejvyšší kvality. Hlavní roli zde totiž hraji topmodelky (bez modelů)!

PIXELS OF DESIRE 349
Další z řady vysoce kvalitních erotických CD.

PLEASURE GIRLS 349
CD-ROM plná dívek pro Vaše potěšení

STOCKINGS/SUSPENDERS 1 349
Další erotická vysoce kvalitní CD-ROM.

STOCKINGS/SUSPENDERS 2 349
Název Punčochy/Podvazky lecos napovídá.

WORLD BEST BREATS 349
Výběr nejlepších erotických obrázků.

WORLD OF LANA COX 349
Topmodelka Lana Cox Vám na této CD-ROM ukáže ty nejtajnější části jejího těla.

WORLD OF TERESA MAY 349
Topmodelka Teresa May Vám na této CD-ROM ukáže ty nejtajnější části jejího těla.

VŠECHNY CENY JSOU VČETNĚ DPH, CENY HW SE ČASTO MĚNÍ, INFORMUJTE SE O AKTUÁLNÍCH CENÁCH

COmputerCOnnection

Zásilková služba:
Zenklova 131,
180 00 PRAHA 8
tel./fax: 02-6832309

Prodejny her, HW, SW, Universe CD:
Zenklova 131, 180 00 PRAHA 8, tel./fax: 02-683 2309
Branická 40, 147 00 PRAHA 4, tel./fax: 02-462 651
Benešova 15, 602 00 BRNO, tel./fax: 05-42218958

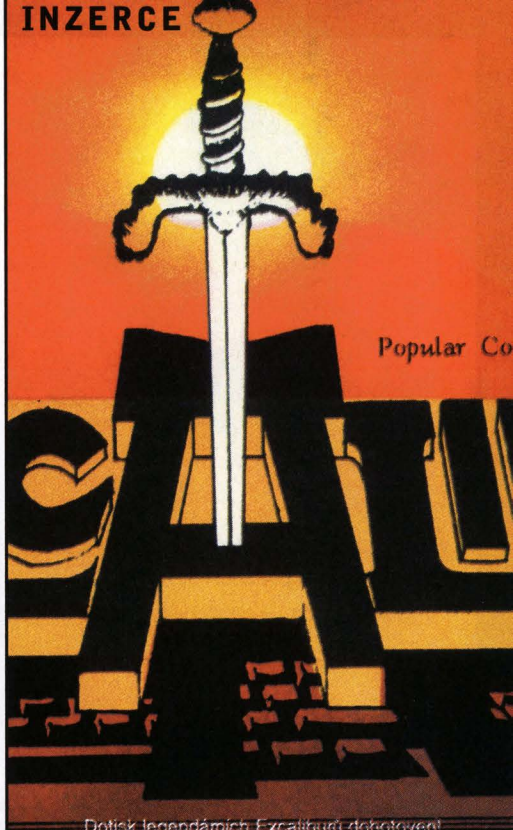
Zásilky jsou rozesílány expresní službou DPD. Cena poštovného se pohybuje od 60 do 100 Kč.

OBJEDNÁVKA

Závazně objednávám toto zboží:

Počet ks	Zboží	Cena
	Balné	45,-

jméno, adresa: _____ podpis: _____



Dotisk legendárních Excaliburů dohotoven!

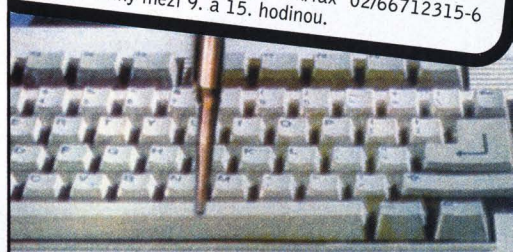
Svazek má 292 stran!

Obsahuje též návod na Prince of Persia II (Ex18+).
Získat ho můžete pouze od Excaliburu poštou.
Omezený náklad, proto neváhejte!
Předplatné vyřizujeme obratem.
Za doporučené zasílání příplatek 20 Kč.

JAK HO ZÍSKAT?

Stačí, když poukážete 150 Kč složenkou typu C na adresu **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1** a na zadní část složenky do „*Zprávy pro příjemce*" napíšete: **Excalibur Classic = 240 Kč.**

Dotazy a připomínky volejte tel./fax 02/66712315-6 v pracovní dny mezi 9. a 15. hodinou.



COMMAND & CONQUER: RED ALERT © VIRGIN, 1996

EXCALIBUR

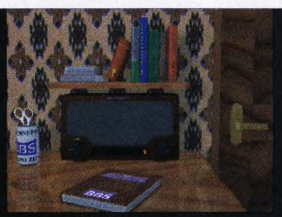
CENY INZERCE - PRVNÍ POLOLETÍ ROKU 1997

celá strana uvnitř časopisu	32.000 Kč	1/2 strany	16.000 Kč
2. strana obálky	36.000 Kč	1/4 strany	8.000 Kč
3. strana obálky	36.000 Kč	1/8 strany	5.000 Kč
zadní strana obálky	48.000 Kč	1/16 strany	3.000 Kč

Příplatek za umístění: 20%
Agenturní provize: 15 %
K cenám se připočítává 22 % DPH.

Podrobné informace o podmínkách inzerce v EXCALIBURU poskytneme na vyžádání.
Adresa: PCP - EXCALIBUR, Box 414, 111 21 Praha 1
Tel.: 02/66712315, Tel. + fax: 02/66712316

ALCHEMIX



Společenská počítačová hra se zcela původním herním systémem v distribuci od března 1997.

BBS

PRO PC CD-ROM A MAC CD-ROM

BBS spol. s r. o., Plzeňská 9, 405 61, Děčín IV
Tel/Fax: 0412/283 11, kl. 157

PC★ ★ 25

Star Trek: BORG

Zvítězit nad realitou nebylo nikdy tak snadné...

Někdo by si mohl myslet, že změnit minulost ve svůj prospěch je buď naprosto nemožné nebo neskonale obtížné. Dnes všichni dobře víme, že toto tvrzení je absolutní nesmysl. Stačí se jen trošku ponořit do onoho světa, který leží hned proti vám a jste s tím hotovi za pár hodin. Ano, je to v tom světle, které vám i přes sebelepší filtr ničí oči, je to za tou skleněnou deskou, je to uvnitř monitoru, uvnitř smyšlených světů a realit. Tam jsou přece zásahy do minulosti či budoucnosti (a výjimečně i do nudné a nezajímavé současnosti) zcela běžné. A nyní fanfáry, protože je zde hra, která v tomto žánru znamená revoluci. Až do nynějška byly programátoři a scénáristé natolik „neschopní", že u většiny jejich výtvorů jste „proflákali" hromadu drahocenných hodin, než jste načerpali všechny myšleny a zápletky, které byly často příliš komplikované a těžko pochopitelné. Jestli si dobře vzpomínám, tak se v některých hrách vyskytly i takové nehoráznosti, které neměli se samotnou hrou skoro vůbec nic společného a jenom konzumenta rušily od hlavní dějové linie.

Ale konzument se dnes dočkal velkého triumfu. Po takřka vymřelém hejnu vlaštovek poletujících s cedulkami „interaktivní film" k němu dorazila opožděná megavlaštovka, zahrnující ho natolik zhmotnělou interaktivitou, že se z toho ocitá v sedmém nebi (nebo pekle, ale to se v tomto případě těžko pozná). Název tohoto skvostného výtvoru je *Star Trek: BORG* (dále *StB*). *StB* se poučil z „nesmyslných" chyb svých překomplikovaných předchůdců, a jako stěžejní slogan si vzal výrok:"v jednoduchosti je genialita". Proč složitý děj, proč složité ovládání? *StB* přináší geniálně jednoduché skloubení děje s ovládáním. Představte si, že se jako díváte na film, ale do toho filmu můžete zasahovat. Fantastické. Nejlepší bude ukázka ze hry. Po deseti minutách jakoby sledování filmu, se neskutečně sugestivně vžijete do své role (tzn. objeví se vám kurzor myši) a můžete učinit nervy drásající a závratně obtížné rozhodnutí, související přinejmenším s celou budoucností lidstva. Např. odstranění bomby - buď na ní kliknete (špatně = konec hry) nebo na ní neklknete (správně = díváte se opět deset minut na film). Další inovací je obtížnost hry. U starých produktů, které nebyly ani špetku interaktivní, jste opotřebovali klávesnici, zlámali několik joysticků, ucvakali hejno myší k smrti a díky vnitřnímu zžírání při zákysech jste kolikrát vztáhli ruku i na výbavu vašeho obydlí. Psychická újma, finanční ztráty a zabitý čas, nic víc z toho nebylo. A dneska? Dneska tu máme spásný *StB*, u kterého nic podobného (až na psychickou újmu, zabitý večer a mnohonásobné finanční ztráty) nehrozí. Jednou z hlavních věcí, které za to můžeme poděkovat je herní obtížnost a délka. Na krabici od *StB* je napsáno, že vám hra vydrží zhruba na 120 minut. Musím přiznat, že reklama nelhala. Celou hru jsem prošel asi za 130 minut bez jakéhokoliv návodu či podvádění a z toho vyplývá další výhoda *StB*, šetří čas. Vůbec *StB* v některých ohledech dokonce převyšuje hranice interaktivního filmu. Část hry, ve které budete aktivně zapojeni trvá asi tak dlouho, jako když kliknete padesátkrát myší naprázdno.

Nyní už vážně. *StB* je interaktivní film ze vzdálené budoucnosti (konkrétně z prostředí *Star Trek),* stejný, jakých tu již byly desítky. Vynikající technické zpracování, ať už se jedná o grafiku, zvuk a v tomto případě i většinu herecký výkonů, ale prakticky nulové zainteresování hráče do běhu událostí. Primitivnost vašeho počínání je ještě umocněna jistým stvořením nazývajícím se „Q", které, ač vzhledem nerozeznatelné od lidské rasy se umí za pomocí lusknutí prstů přesouvat časem (vskutku originální způsob pohybu v čase, musím to někdy vyzkoušet. Lusk... hmmm, nic). Tento pan kvé (čti kjů) se rozhodl, že vás přesune časem do chvíle těsně před tím, než vesmírná loď, na které pracoval i váš otec, byla napadena a posléze zničena Borgy resp. Borgem. Kromě toho pan kvé pečlivě studuje každý váš krok a kdykoliv zemřete nebo se vám nedopatřením podaří zlikvidovat někoho z posádky, tak jednoduše znovu luskne a přesune vás o kousek filmu zpět, před poslední klíčové místo, kde jste zkrátka klikli vedle (Lusk... hmmm, jak to dělá). A to je vlastně všechno. Jediný přínos celé hry spočívá v detailním zasvěcení do kybernetické rasy zvané Borg a seznámením se s některými vlastnostmi lodí federace. To znamená, že pokud nepatříte mezi Trekies první třídy, *StB* pro vás nemá absolutně žádný smysl. Celý soubor příběhu z prostředí *Star Trek* je, dle mého mínění, přinejmenším nadprůměrný, ale interaktivní přírůstek *Star Trek*: *Borg* se přeci jenom z dosavadního trendu silně odchýlil. **—Marek**

P.S.: Lusk...

Doporučeno: *Pentium/75, 16 MB RAM, 4x CD.* ***Minimum:*** *Pentium, 8 MB RAM, 2x CD, 16 bit. zvuková karta.* ***Testováno na:*** *Pentium/90, 32 MB RAM, 3x CD, Sound Blaster 32.* ***Firma:*** *Simon & Schuster Interactive.*

Souvislosti: BORG

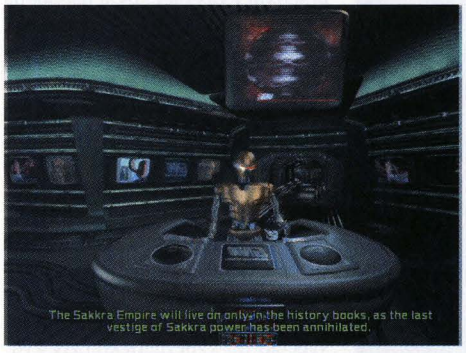
Rasa neznámého původu, složená z navzájem propojených kyborgů. Všichni mají svá osobitá těla, ale jejich mysli mezi sebou neustále komunikují a činnost jednoho vyplývá z rozhodnutí všech. Pokud Borg úspěšně napadne člena humanoidní rasy, provede jeho mechanické přetvoření na Borga a pak dojde k myšlenkovému splynutí napadeného s kolektivem. Prameny uvádějí, že svého času se na jistou dobu stal obětí Borgu i J.L.Picard. ■

PC ★ ★ ★ ★ 85

Master Of Orion 2: Battle at Antares

Tak jsme se dočkali.

Dlouho slibovaný a všemi stratégy očekávaný *Master Of Orion 2: Battle at Antares* je tu mezi námi. Už první díl naznačil, že *Microprose* strategie dělat umí, což dokazuje obrovský zájem hráčské obce, ale také mnoho ocenění, které se *MOO* dostalo. Mohu uklidnit všechny nedočkavé, *Antares* není horší, ale... *Microprose* splnili, co se od nich očekávalo.

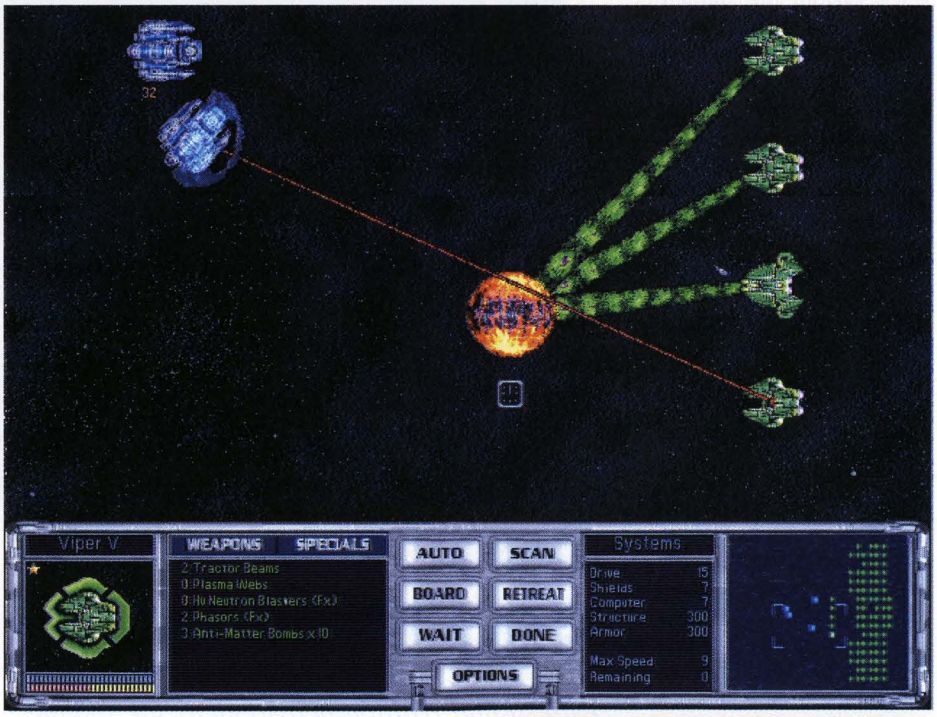


Galaktické zprávy s pěkným robůtkem.

Vlevo - možno vyrobit. Uprostřed - pořadník výroby.

Co nového v galaxii... Snad prvním znakem, který neopomene i laik-ne-stratég je nový grafický plášť, do kterého autoři *Antares* navlékli. Grafika SVGA, která je dnes samozřejmostí, je opravdu úchvatná a je-li doplněna působivými animacemi, nelze ji nic vytknout. Proměna se však už netýká prostředí, které je téměř totožné s *MOO*. Klasické okno do galaxie, pár knoflíků...

Změnila se, a to podstatně, správa planet. Ty jsou teď samostatné subjekty a to i v produkci. Je tedy možné na různých planetách produkovat různé technologie nebo komponenty. Navíc lze na každé planetě nastavit pořadník výroby, který Vám hru výrazně ulehčuje. Zde je rozdíl s *MOO* patrný, každá planeta může produkovat vždy jen jednu věc. To také znamená, že některé technologie v *MOO* platily ihned po vynalezení. V *Antaresu* je nutné pokaždé tu určitou věc navíc vyrobit. Zdá se to jako naprosto jasné, ale při větším počtu planet je to na obtíž, pokaždé vyrobit novou technologii např. na snížení odpadu při výrobě. Ulehčit to jen stěží může volba Auto build, která sama doplňuje předměty výroby. Takto přetvořen-znetvořen byl i výzkum. Už není možné z celkového počtu bodů rozdělovat mezi ty které obory, ale po dlouhém uvážení se rozhodnout pro jeden. To dělá hru napínavější, ale podle mého vlastního názoru je to krok zpět. Samozřejmě přibyly další, nové technologie, zbraně.. atd.

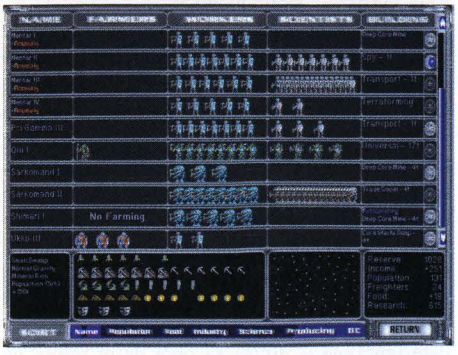


Lodí je cca 110, než skončí kolo, bude to trvat. Zelený paprsek loď zastaví. Oranžový ji poškodí.

Rasy nedoznaly velkých změn. Přibyly tři nové a možnost namixovat si vlastní. Mixáž je podobná jako ve hře *Master of Magic* - rozdělit body do vlastností kladných nebo záporných. Protivníků se Vám může postavit až osm a mohou mezi nimi být i lidé, tedy skuteční hráči, kteří posedávají o kus dál u modemu, sítě, nebo sedí u téhož počítače co vy. Podpora hry více hráčů je pro *Antares* velkým přínosem a rozhodně v *MOO* chyběla. Hráči skuteční i počítačoví byli a jsou schopni mezi sebou komunikovat.

Diplomacie nedoznala tolika radikálních změn. Dvě rasy mohou nyní uzavřít smlouvu o výzkumu. Hlavní věc, kvůli které diplomacii zmiňuji je položka požadovat/nabízet. Šikovnou politikou lze nyní získat nejen peníze, technologie, ale celé systémy se vším, co na nich momentálně je. To je docela pecka. V mnoha případech to závisí ne na momentální mocenské pozici, ale na oblíbenosti a diplomatickém vztahu s Vaším protějškem. Stejně tak si s klidem můžete utvrdit vztah vhodně nabídnutým úplatkem ve formě peněz, technologie, své produkce, nebo již výše zmíněného systému. Jakmile však ztratíte tvář, svou reputaci získáváte zpět velmi pomalu.

Někdy si situace žádá řešení jiné než diplomatické a na řadě je silová konfrontace. Bojovat se dá na povrchu nebo ve vesmíru, jak je libo. Nic nového od *MOO*. Rozdíl se však projeví, jakmile je ve vaší flotile dvě nebo více lodí stejného typu - a hle neslučují se pod jednu s počtem lodí, ale každá je tu samostatně. Jakže? Staré známe finesy z *MOO* s velkým počtem malých lodí už nevyjdou? Smůla. Zde je více kladen důraz na design větších lodí. Loď je nyní schopná pojmout až osm zbraní a osm speciálních zařízení, mezi které je také zařazeno



Pro rychlou správu kolonií slouží tento manažer.

ECM (není už samostatně jako v *MOO).* Nové zbraně, bomby, speciální zbraně, ale stále jen pět typů lodí. Vychytávkou je však možnost upravit jednotlivou loď, pokud nechcete měnit celý typ.

a jestliže jste už dosti rozvinutí a propustíte je, přihlásí se další - lepší. Sami se také zdokonalují a zlepšují a postupují na vyšší úrovně. S pádem planetárního systému, nebo se zničením lodě/flotily je ale jejich osud také zpečetěn.

Plasma cannon je silná zbraň. Tato loď už chránit planetu nebude.

Návrh nové lodi je přehledný. Tato už něco vydrží.

Po likvidaci všech ochran planety, je několik způsobů, jak s ní naložit. Vybombardovat, výsadek pozemních sil, silou mysli podrobit obránce, zničit planetu. Rozhodnutí je poplatné situaci. Mind Control mohou používat jen rasy s telepatickými schopnostmi a zničit planetu dokáže Stellar Converter, nejsilnější zbraň.

Novinkou, která spojuje lodě a planety je přítomnost velitelů. Tito tvorečkové se vám postupně hlasí(jako *Master of Magic* - hrdinové) a záleží jen na Vás, zda-li je přijmete do svých služeb, pochopitelně za příslušný obnos. Každý je jiný a přichází nabídnout jiné služby, každý má i několik vlastností - zvyšuje příjmy, výrobu, výzkum, nebo likviduje cizí agenty, zvyšuje útočnost lodí. Maximálně jich však opět můžete přijmout jen osm - čtyři kolonisty a čtyři loďáky. Bonusy kolonistů platí celý planetární systém, zatímco loďáci vždy jeden na jednu loď. Především v začátcích jsou velice prospěšní,

A o co vlastně jde? Jako vždy a všude, neprosto přímá cesta vede skrz pobití všeho až do stavu, kdy existuje už jen jeden - a to vy. Pokud tato cesta zklame a planetární systémy jsou již téměř všechny obsazené, nastává volba Vládce. To už tu bylo i v *MOO,* podle momentálního stavu je rozdělen počet hlasů, dva kandidáti, dvě třetiny vyhrávají. Je však možné neustále volby blokovat. To ovšem předpokládá velký počet hlasů. Třetí cesta vede přes Antarany, bájnou to rasu, která dříve existovala, ale už neexistuje zásluhou Orioňanů. Ti je, jak legendy praví, uvrhli do systému s jednou planetou Antares, a zmizli. Pokud se tedy cítíte natolik silní a neohrožení (class x shield, stellar converter, death ray,...) a pokud se Vám podaří dobít Antares, ostatní rasy jsou nuceny kapitulovat a galaxie je vaše. Antarani také občas podnikají průzkumné nálety do galaxie. Zpočátku jsou jejich lodě neporazitelné, ale později už je to legrace.

Orion, pozůstatek po bájných Orioňanech, stejně jako v *MOO* je hlídán Strážcem a šťastnému vítězi poskytne nejen pozitivně produktivní planetu, ale také hromadu technologií, které jinak nelze získat (mimo špionáže) a také trochu toho skóre navíc.

Jak si *MOO2:Battle of Antares* stojí? Třicetkrát větší *Antares* než jeho starší bratr přinesl sice změny, ale jsou odpovídající třem rokům čekání? *Antares* je kvalitní kousek a určitě by neměl chybět ve sbírkách strategií, ale... Zlepšení mohlo být daleko víc, např. v diplomacii, v boji, v administrativě planet. Pokud nevěříte, doporučuji volbu Huge Galaxy, im-

Zatím jen tři správci. On-line help.

Stisknu Mind Control a celá kolonie je moje.

Prostředí se výrazně neliší od *MOO.*

possible a při totálním zaplnění galaxie si už nějakou dobu počkáte. A zcela přehodnotíte své soudy ohledně výroby na každé planetě. V tomto směru je *MOO* svižnější. Grafika je přitažlivá a nenucená. Zvuky odpovídající, no každý z nás už určitě slyšel Stellar Converter ne? Hudbu jsem po deseti minutách vypnul. Stále se opakující filmový motiv jsem opravdu nevydržel. Abych stále nehaněl, on-line manuál je naprosto skvělý a ke hře už nic nepotřebujete. Na vše lze kliknout pravým tlačítkem a vše lze prozkoumat.

Můj verdikt zní: *Antares* splnil základní předpoklady.

Orioňané se možná vrátí, a proto se možná můžeme těšit na něco jako *Master of Orion 3: Return of Orions.* **—TJoker**

Minimum: *486DX4/100, 8 MB RAM, 2x CD, SVGA.* ***Doporučeno:*** *Pentium/90, 16 MB RAM,* ***Testováno na:*** *Pentium/133, 16 MB RAM, 4x CD, SVGA.* ***Firma:*** *Microprose, prosinec 1996.*

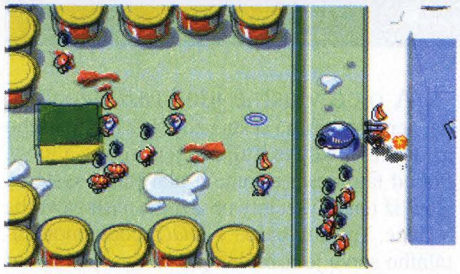
AMIGA ★ ★ ★ ★ 84

Tiny Troops

Vulcan Software konečně vydal značně opožděnou real-timovou strategii. Stálo to čekání za to?

Bitka v zahradě. Kdo má dělo, obvykle vyhraje.

... like a brigde over troubled water...



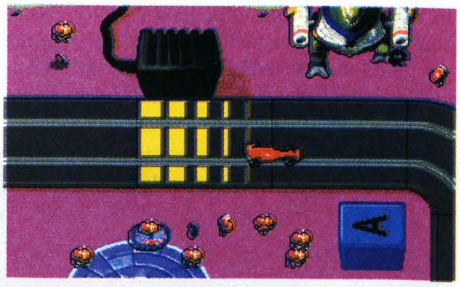
Vojáci obou stran se sešli při mytí nádobí.

Není to tak dávno, co Amigu zachvátila doomovská mánie. Ta už snad konečně odezněla, místo ní tu však máme mánii novou - každý dnes chce real-timovou strategii. Na přání hráčů z celého světa zareagovalo poměrně velké množství firem. Mezi nimi i *Vulcan Software*, který se rozhodl vydat bývalý projekt *Mindscape „Tiny Troops"*.

In a galaxy far far away... Žily byly dva znesvářené mimozemnické národy, Furfuriani a Klutové. Byly znesvářené opravdu hodně, protože spolu bojovaly už 450 let a válka stále ne a ne skončit. Hlavně proto, že válčení byla jediná věc, kterou ti človíčkové ještě jakžtakž zvládali. Jednoho dne místní věhlasný vědec Dr. Shah zjistil, že jejich planeta by dlouhotrvající boje už nemusela dále snášet, a tak se snažil válku zastavit. Jenže tenhle nápad mu generálové obou armád hodili na hlavu - přece neukončí tak krásné krveprolití! Dr. Shah proto vymyslel kompromis - ať si ti tupouni klidně válčí dál, ale někde jinde! Sestrojil obří teleport a po dohodě s generály, přenesl vojska na neprozkoumanou planetu Zemi. Tu ať si klidně zlikvidují... Po *XP8* jsou tedy *Tiny Troops* další hrou, kde naše rodná hrouda dostane pěkně zabrat. Mimozemníci se přes ni přeženou v pětašedesáti misích, během nichž navštíví pět různých území.

Do nich! Výpravné intro máme za sebou a už nezbývá nic jiného, než se zařadit po bok jedné z armád. Před každou bitvou si lze prohlédnout zmenšenou mapku bojiště, na níž není skoro nic vidět, generál prohodí pár slov ohledně nejvhodnější taktiky a hráč si svou bojovou jednotku sestaví z nabízených dobrovolníků. Každá strana má (bohužel?) úplně stejnou paletu použitelných vojáků, čili obě armády vlastní shodné pěšáky, létavce, granátometčíky apod. Tlačítko „WAR" způsobí, že se vojáci přestanou flákat a pustí se do boje. První mise vám určitě připadne primitivní. Protivník aktivitou zrovna nehýří a jeho troops nebudou dělat větší problémy. Boj pěšáka proti pěšákovi je záležitostí vskutku snadnou, ale dále už to začne houstnout. Nepřátelé začnou nasazovat těžkou techniku a jejich vojáci jsou čím dál tím drzejší. Teď už se hráč nesmí jen tak vrhat do soubojů, ale je nutno zapojit mozkovou buňku do procesu vymýšlení taktiky. Hodí se dopředné prozkoumání terénu a rozestavení cizích jednotek a promyslet si nejlepší použití speciálních granátometných a létajících jednotek. Mise rychle ubíhají, zábava vesele plyne a hra se blíží ke konci...

Švábi na obzoru! Válka není to jediné, co na Kluty a Furfuriany číhá. Protože jsou mimozemníci co do velikosti shodní se šváby, často je v obydlí domorodců (tedy pozemšťanů) ohrožují zcela běžné věci. Mohou se nachomýtnout na



Dětský pokoj plný vražedných hraček.

nechráněný přejezd modelové železnice nebo pod kola autíček z autodráhy. Stačí najít vypínač a je po problému. Logické zápletky jsou v *Tiny Troops* příjemným zpestřením hry. Samotná strategická část je zpracovaná dost dobře na to, aby jste se během těch šedesáti pěti misí báječně bavili. Nemusíte postupovat jen s jednotlivými vojáčky, můžete jich vybrat celou skupinu a s ní zaútočit na nepřátelskou základnu. Svého pošramoceného bojovníka můžete odeslat domů, kde načerpá síly a vrátí se na bojiště v plné síle. Funkce LOAD/SAVE je samozřejmostí a bude se moc a moc hodit. Ovládací panel se stal díky zásahu *Vulcanů* přehlednějším a srozumitelnějším a manipulace s jednotkami tak nečiní potíže. Od bitvy k bitvě, kupředu levá, zpátky ni krok a urrráááá!

Poslední slovo. *Tiny Troops* jsou hrou, která mi na Amize dlouho chyběla. Je to real-timová strategie, která je jednoduchá na pochopení a snadná na ovládání. Proto si ji jistě s chutí zahrají všechny kategorie, od začátečníků po (p)ostřílené gamesníky. Fajnové zvuky, pohledná grafika a dobrá hratelnost - co víc si můžeme přát? Už nic! **—Joe**

Firma: *Phoenix Entertainment / Vulcan Software, podzim 1996.* ***Minimum:*** *Amiga, 1 MB RAM.* ***Doporučeno:*** *A1200, HDD.* ***Testováno na:*** *A1230/50 MHz, 10 MB RAM, HDD.*

Odpovídá **PAUL CARRIGNTON,** šéf *Vulcan Software:*

Joe: Hra *Tiny Troops* měla být původně vydána u *Mindscape* a ohlášena byla již před půldruhým rokem. Co se stalo?
Paul: Ačkoliv byla tato hra velmi očekávaná, firma *Mindscape* od jejího vydání upustila a rozhodla se Amigu již více nepodporovat.
Joe: Jak jste se o Tiny Troops dozvěděli u vás?
Paul: Kluci z týmu Phoenix Entertainment, kteří hru vytvořili, nás před šesti měsíci kontaktovali s tím, že by ji u nás rádi vydali.
Joe: Jsou ve finální verzi Tiny Troops změny oproti původnímu Mindscapovskému projektu?
Paul: Ano, poopravili jsme trochu grafiku a vylepšili animaci. Tiny Troops teď také mají mnohem přehlednější ovládací panel.
Joe: Díky za rozhovor.
Paul: Rádo se stalo. ■

Rostliny rostou, stroje vrtají, světla svítí, stěrače stírají, Etherealové kontrolují - prostě pohoda.

PC★★★68

Genewars

Zajímá vás genové inženýrství? Tak hledejte jinde.

Jen jediný tvor na Zemi bojuje se sobě rovnými, přestože mu nejde o přežití. Tedy o přežití jde vlastně vždycky v každém boji, ale tento tvor nezabíjí kvůli potravě. Dá se říci, že zabíjí pro své uspokojení, pro svou touhu po moci či pro touhu pokořit ostatní sobě rovné a dát jim na vědomí, že si tak docela rovní nejsou. Spousta lidí v různých válkách zemřela jen pro pochybné cíle několika pomatenců, kterým jiná spousta lidí byla ochotna naslouchat a pak pro ně s radostí zabíjet. Představte si, že by nás někdo, kdo nemá tyto pohnutky ve svém nitru, chvíli pozoroval. Asi by se mu z nás udělalo špatně, možná, pokud by k tomu měl prostředky, by se pokusil nás od těchto činů odradit. A touto situací se zabývá nové hra od firmy Bullfrog, nazvaná, podle posledních trendů v této firmě, *Genewars*.

Poté co pozemšťané shromáždili dostatek poznatků o cestování vesmírem, začali kolonizovat okolní planety. Brzy však zjistili, že nejsou jediní ve vesmíru a že stejně si počínají nejméně další tři rasy. A jelikož naši nový vesmírní společníci měli stejně bojovného ducha jako my, nebylo třeba dlouho čekat a první konflikt byl na spadnutí. Nakonec byl tak na spadnutí, že prostě spadl a spustila se meziplanetární válka. A uprostřed té vřavy se kde se vzala, tu se vzala rasa další. A to rasa ne jen tak ledajaká, lišila se od ostatních nejen vzhledem, ale i morálními hodnotami a technickým pokrokem. Jejím zástupcům se příčily všechny války a spory, neboť raději tvořili, než ničili. A jelikož měla již zmíněné prostředky rozhodla se pozemšťanům a těm ostatním jejich boje překazit. Sebrali a zničili jim všechny zbraně a vymysleli pro ně několik ušlechtilých úkolů, kterými ti, co je splní, dokáží, že jsou hodni vládnout ostatním. Byly to úkoly jako vytvořit rostliny a zvířenu na nějaké planetě, či vytvořit rostliny a zvířenu na jiné planetě, takže velmi různorodé. Pro jejich plnění měla každá rasa různé specialisty, kteří se starali o svůj obor, tedy inženýři stavěli, botanici pěstovali atd. Jednotlivé rasy však nedokázaly potlačit své touhy po vedoucí úloze a tak se vše zvrhlo v prachsprostý boj, ve kterém se místo zabavených zbraní, používali zmutovaná zvířata, uzpůsobená k zabíjení. Takže výsledek nebyl ten, který Etherealové, tak se totiž tato mírově založená rasa jmenovala, očekávali.

Další planeta připravena pro nápor mutantů.

Ten talíř vás stále člověka pozoruje a jeho posádka nemaká.

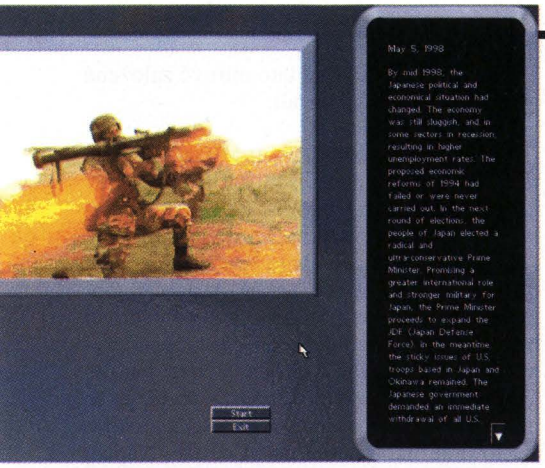
Vypadá to pěkně, ne? Originální je to jako vždycky, na to jsou Bullfrogové specialisti. Ale poslední dobou nějak zapomínají, že hry se píšou proto, aby se dali hrát. A nemůžu si pomoct, ale to se *Genewars* moc nedají. Asi se na mě pěkně rozlobíte, obzvlášť vy, kdo jste tuto hru někde zahlédli, či nějakou z prvních misí hráli, protože na první pohled to vypadá naprosto skvěle. Ono to sice vypádá moc pěkně, ale brzy po té, co se do *Genewars* zakousnete a budete se pokoušet to hrát, narazíte na první obtíže. Nápad, ze kterého budete zprvu uplněně unešení, totiž že lze divoká zvířata zkoumat a po té je tvořit jejich kopie či různé jejich mutace, které vás budou poslouchat, se zvrhne v něco, co vás přivede na pokraj šílenství. Zvíře totiž neposlouchá. Chodí si kam chce, sleduje totiž hlavně svoje pudy a vám tak připraví nejednu situaci, po které byste nejraději rozmlátili počítač. Nemůžu se stále zbavit pocitu, že herní systém nebyl navržen příliš vhodně. Pokud si například vyberete inženýra a poručíte mu, aby postavil továrnu, zůstane stále vybraný a jestliže si zrovínka vzpomenete, že někde daleko se vám nějaká neposlušná mula (oni ani jiné nejsou) zaběhla, a vy ji chcete vrátit na své místo, můžete si být jisti, že ji kursorem myši netrefíte, jelikož se stále pohybuje a místo toho, pošlete inženýra k ní, který kvůli tomu přeruší stavbu. Jediné řešení je neprve pravým tlačítkem zrušit výběr a pak pomocí levého tlačítka a pohybu myši, honit zblázněnou mulu po obrazovce.

Zpracování je, jak již jsem řekl, úžasné. Je poměrně dost rychlé i na čtyřkách a skoro až nehratelně rychlé na pětkách. Všechno možné se hýbe, a je i patřičně ozvučené. Muly hýkají a krkají po jídle, specialisti občas komentují svou práci, zkrátka všechno vypadá náramě roztomile.

Mám pocit, že jsem toho již řekl dost, abyste si mohli vyvodit svůj závěr. I když mě to mrzí, musím konstatovat, že firmě Bullfrog bohužel přichází špatné časy.

—Twyn

Minimum: *486 DX4/100, 8 MB RAM, 2x CD.* ***Doporučeno:*** *Pentium/70, 16 MB RAM, 6x CD.* ***Testováno na:*** *486DX4/100, 16 MB RAM, 3x CD, Gravis Ultrasound* ***Firma:*** *Bullfrog, podzim 1996*



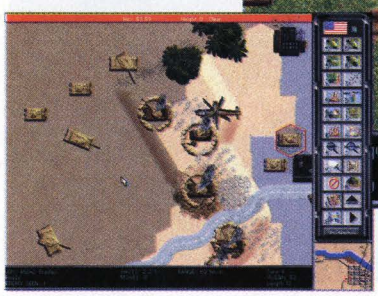
Já vám dám Koudelku!!!

PC ★ ★ ★ ★ 87

Steel Panthers 2 - Modern Battles

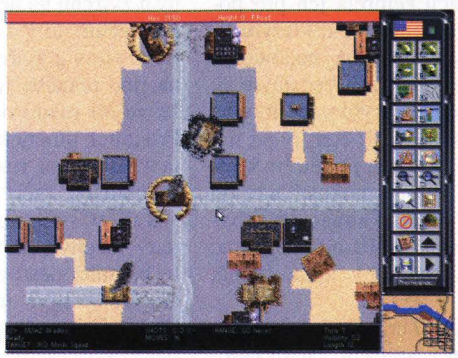
Aneb tančíci a třetí světová.

Na začátku letošního roku vyrukovalo *SSI* se svojí hexovou strategií *Steel Panthers*. Stratégové s příručkami v rukou prohánělí po pixelových pláních pěkně provedené tanky, obrněnce a pěšáky a radovali se z každého detailně prokresleného vraku. Někteří jedinci se dali ke straně wehrmachtu, jiní to zkoušeli po spojenecku a ostatní utřeli, protože víc stran k dispozici nebylo. Leč, svět není složen jen z příznivců druhé světové války a neznalost událostí, jež se staly před padesáti lety, nevtahovala tyto do děje. Ale ani po roce 1945 toho lidé neměli dost a mlátili se vesele dále, buď ve větších (Korea, Vietnam, Perský záliv) nebo menších (Taškent, Falklandy, Sýrie...) válkách, takže *SSI* měla další náměty a obšťastnila nás svým novým výtvorem a pokračováním stejnojmenného dílu - *Steel Panthers 2* s podtitulem *Moderní bitvy.*



Co se změnilo. Moc toho nebude. Grafické zpracování nějakého vylepšení (nebo zhoršení) nedoznalo, což se dá lehce překousnout, protože už první díl vypadal k světu. Bohužel ani trhanost obrazu (která není dána nedostačujícím hardwarem, ale typem scrollingu) se nezlepšila, takže odlétající letadlo vám bude „trhat očima". Po hudební stránce taky nic nového, v menu vás oblaží výborný soundtrack, bohužel však opět osamocený. Jinou melodii si budete pumpovat do uší v kampaních, každá má svoji skladbu, která je ovšem stejná pro každou bitvu. Když jsem hru poprvé spustil, nevydaly sluchátka ani tón, ale pak jednoho dne restartoval Windows a pak z DOSu spustil *SP II* a najednou se cédéčko s chutí rozehrálo, takže máte-li pětadevadesátky a nepůjde vám hudba, zkuste to takhle. Zvuky jsou věrné, prostě rachocení pásů, výstřely z děl, dopady granátů a tak dále. Jak vidíte, druhý díl se od prvního zásadně liší jen počtem kampaní a zúčastněných národů; tak si o nich něco povíme.

Golan Heights, 1973. Po Šestidenní válce v r. 1967 získal Izrael území Sýrie a Egypta: Sinai, Gazu, arabskou část Jeruzaléma, Golanské výšiny a další. Politici poražených zemí se užírali až do r.1973, kdy pověstná nádoba přetekla. Odpůrci Izraelského státu, ekonomicky zajišťováni Saudskou Arábií a vyzbrojení technikou bývalého Sovětského svazu, se odhodlali a 1. Syrská obrněná divize pronikla na své bývalé území v oblasti Golanských výšin a postupovala k městu Rafid. Tahle kampaň spolu s nedávným konfliktem v Kuvajtu zastupuje klasické pouštní konflikty.



Desert Storm, 1991. Na operace Pouštní bouře a Pouštní štít si asi všichni čtenáři vzpomenou. Irácká vojska napadla Kuvajt, když Saddám dostal zálusk na tamní bohatá ropná pole, ale poněkud se přepočítal. Noční i denní bombardéry skoncovaly pomocí raket Harm s Iráckými radary, Warthogy, Apache a Abramsy (toho času nejlepší tanky světa) během pár dní vyčistily Kuvajt od bojové techniky sovětské provenience, zatímco se tisíce vojáků nakazilo údajně něčím neznámým a notně nepříjemným, ale o tom všem se dozvíte ze všelikerých médií. Vzhledem k technické převaze Spojenců asi nejlehčí kampaň, doporučuji pro začátek.

Korea, 1950. 25. června 1950 napadla severokorejská vojska Korejskou Republiku

Jestlipak tohle není ono obávané bombardování koberci?

▼ Vidíte jí? Jsme tam, Češi.

s cílem dobýt Seoul a ovládnout strategické cíle na jihu. S pomocí Spojených národů a zejména amerických mariňáků zformovala obranu, která zarazila severokorejce okolo Pusanu (a poté se dostala i k protiútoku u Inchenu). V Koreji se opět setkává americká kvalitní a drahá technika se zastaralou a levnou sovětskou, a jestli ji budete hrát za Američany, užijete si i vyloďování.

Utopistické scénáře:

Německo (Germany), 1980 Fulda Gap v Německu je místo, na kterém mohla začít III. Světová válka. Co by se asi tak stalo, kdyby vojska Varšavské smlouvy napadla území NATO, na to se snaží najít odpověď tahle kampaň. Vám se naskýtá příležitost velet jedné z mocností Studené války; obě strany mají své přednosti a nedostatky, nechci opisovat z manuálu. Zábavná kampaň, protože se odehrává takřka za humny, ale patří k těm náročnějším.

Čína, 1997 Na začátku roku 1997 se Taiwan, podpořen západem, rozhodl, že vyhlásí samostatnost a ostrov se stal Taiwanskou Republikou. Zástupci ČLR se rozhodli rychle a po Mao Ce Tungovsku - napadli Taiwan. Spojené národy pochopitelně nezahálely a americký prezident pověřil 6. a 7. letku krytím vzdušného prostoru nad Taiwanským územím. Číňani si ale nevzali varování k srdci a 25. března vyletěly stovky raket Silkworm na strategické cíle XY a U.S.A. vyhlásily ČLR válku. Když se čínská vojska přiblížila k Taitungu, čekala taiwanskou obranu, ale narazilo na tvrdší kámen - U.S. Marine corps. Tradiční moderní konflikt, ačkoli já bych čekal atomovky...

Okinawa, 1998. Japonská ekonomika je sice zdánlivě jedna z nejlepších na světě, leč není zlato všechno, co se třpytí. Stačí jeden rázný ministerský předseda, bojechtiví občané a jen pomalu se hojící trn v japonské patě, americká základna na Okinawě, se stává jablkem sváru. Japonci střídavě vyhrožují a americká vláda uvaluje embarga až do doby, kdy jsou američtí vojáci bez cirátů odzbrojeni, jsou jim odebrány tkaničky a opasky a stanou se hosty japonských věznic. Vaším úkolem je dostat být zpět základny na Okinawě, což by donutilo ultra-radikálního předsedu vlády k odstoupení.

Únor 1991. Írácké vojenské jednotky... blá, blá... Osvobodit rop... pardon Kuvajt.

Kromě kampaní jsou samozřejmě k dispozici volné mise, kromě toho editor bitev, editor kampaní a editor „scénářií", takže si můžete stvořit bitvu v Jugoslávii, na Falklandách atd. Mezi zúčastněnými státy nechybí ani Československo a myslím, že budete překvapeni skladbou naší armády (autorům slouží ke cti, že nezkomolili jména jako Málek, Černík, Jenda atd.). Škoda jen, že výzbroj zúčastněných států je poněkud černobílá - bývalý východní blok disponuje sovětskou a západní americkou výzbrojí, ale tak to zkrátka bylo (a je).

Jak se to hraje. Stejně jako první díl - to jest jako klasická hexová strategie. Na začátku mise je vám dán k dispozici určitý počet bodů, za které můžete „nakoupit" svou armádu (v kampani postupujete od bitvy k bitvě se svým jádrem, která je doplňována podpůrnými oddíly). Doporučuji si přečíst manuál; ne že by se bez něj *SP II* nedali hrát, ale jsou v něm stravitelnou formou vysvětleny strategické rady, taktiky a vysvětlené pojmy, které asi ve slovníku nenajdete. Co se chyb týče, nevím, co mám napsat. Snad jen kursor by se mohl nějak „hlásit", poněvadž je-li zničena jednotka, kterou právě ovládáte, ocitnete se rázem na druhém konci mapy u svého hlavního stanu a pak šátráte po mapě a hledáte, kde nechal stratég jednotku. Co víc říci mám, nevím sám.

Poslední slovo. Jste-li vlastníky prvního dílu, asi už jste ho dohráli odpředu dozadu a druhý díl pro vás bude vítaným osvěžením, nehledě na to, že vám asi vydrží o mnoho déle. Pokud jste fandy strategií nebo vojenství a máte doma rozumně nadupané PC, neměli by druzí „Panteři" chybět ve vaší gametéce. Salutuje vám **—Rattle**

Minimum: *486DX/33, 8 MB RAM, 2x CD.* ***Testováno na:*** *P/75, 32 MB RAM, SVGA 2 MB, 6x CD, SB 16.* ***Doporučeno:*** *486DX4/100, 16 MB RAM.* ***Firma:*** *SSI, zima 1996.*

PC ★ ★ ★ 69

Command & Conquer: Red Alert

Veškerá hodnocení Command & Conqueru (myslím jedničku) by se dala rozdělit do dvou skupin.

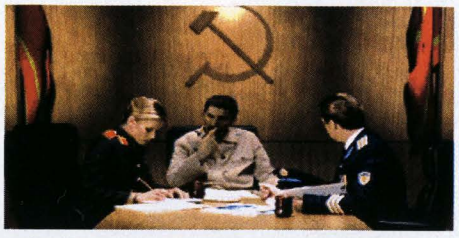
Takhle končí většina misí. Tanky ničí budovy a zbylé jednotky. Není to ani napínavé, ani zábavné.

Veškerá hodnocení *Command & Conqueru* (myslím jedničku) by se dala rozdělit do dvou skupin. Do té první patří pokývání hlavou, odmičení a konstatování, že to není strategie. V té druhé jsou potom názory typu: já nevím, co na tom všichni máte. Muddok si ve své recenzi v čísle 52 stěžuje, že nemá prostor vysvětlit obdivovatelům *C&C*, proč ho to zas tak neuchvátilo. Já mám ale pocit, že žádní obdivovatelé *C&C* neexistují. Že všichni jejich existenci předpokládají jako nutný doplněk navýsost originálního sama sebe (to studium sociologie mě asi trochu poznamenalo). Já tím jenom chtěl říct, že *C&C* nikdy nebyl zas tak populární, jak mnozí tvrdí. Ne, nehodlám tady rozebírat rok starou historii. Chtěl jsem jen připomenout kontroverzní pokračování rovněž kontroverzního pokračování neméně kontroverzní hry. *Redalert* je totiž jeho nekontroverzní pokračování. Nekontroverzní proto, protože je stejný.

Než budete číst dál vyhrabejte si Excalibur 52 a přečtěte si Muddokovu recenzi. Pokud ovšem nepoužíváte stará čísla k jiným účelům (tím jsem nemyslel to, co si myslíte vy, protože padesát dvojka je na křídovém papíře). Napsání této recenze bych si mohl ulehčit tím, že bych to od Muddoka opsal, jen nahradil zkratku GDI slovem Spojenci, Brotherhood of NOD Sověty, Tiberium nikoli rajčaty, jak radí Muddok, ale rudou a drahokamy a 30 misí čtyřicítkou. Takže vy, co máte Ex. 52, nebo jste hráli *C&C* jedničku, už nemusíte dál číst. Pár chyb vychytali, ale jinak opravdu nic. Jen snad, že pod Windows 95 to běží v supervegové grafice. Nejásejte, je to pomalejší, animace uvidíte obproužek (každý druhý) a mně osobně to pod Windows skákalo z jednoho módu do druhého, že jsem se nestačil divit. Pod DOSem (odtud jsou obrázky) je sice grafika také super, jenže to není Super VGA (proč také dělat něco nového, když to už měli z jedničky hotové). Jinak mise jsou pořád mise a tanky jsou tanky.

Mnoho debat zda realtimová strategie je strategie, jsou, myslím, jednou pro vždy u konce. Není. Není to ale ani akční hra. Zkrátka je to realtimová strategie. To má své nesporné výhody i ještě nespornější nevýhody. Systém je a musí být natolik jednoduchý a hratelný, že to nejen nemůže být považováno za strategii, ale systém hry je kvůli nutné jednoduchosti až příliš vzdálený od reality a s logikou má pramálo společného. Velmi primitivní a nesmyslná provázanost možnosti stavění budov a budování jednotek, nemožnost postavit něco do větší vzdálenosti, než jsou tuším dvě políčka, a to včetně zátaras a bunkrů, možnost formování jen jedné jednotky svého druhu i máte-li dvě továrny a vůbec je toho spoustu. Když jsem ale přemýšlel o řešení, na výstupu jsem dostal *Civilizaci*. Zkrátka, smiřte se s tím a já se také budu snažit, není to strategie. Jediné strategické úkoly, které vás budou čekat, je mít stále dost energie (bez ní toho totiž spousta nefunguje), co nejvíc peněz a určité množství bojových jednotek. Na druhou stranu názory některých, že realtime znamená rychle klikat na ikonky, jsou zcela nesmyslné. I když vzhledem k tomu, že počítač nemyslí a že programátoři mysleli málo, budete muset pořádně kmitat. Je to někdy docela o nervy, když víte, že vám na několika frontách stojí práce a vy se snažíte přesvědčit jeden tank, aby jel dopředu a ne dozadu. Možná ale autorů křivdím a jedná se o simulaci

Sovětské ponorky jsou velmi zvláštní. Když totiž chcete vystřelit, musíte se vynořit.



Nejvyšší velení sovětských vojsk. Poznáte je podle toho, že jsou zlí, cyničtí. A nejvíc ten uprostřed.

A to jsou ti hodní, přísní, ale spravedliví hoši z velení spojeneckých vojsk.

Zničení mostu vypadá v animaci mnohem lákavěji než ve hře.

Tanya. Co udělá? Plivne mu do ksichtu, prostřílí se, všechno podminuje a uteče. Je prostě úžasná.

Člověček, co je před nepřátelským tankem jest špión. Tank mu neublíží, když ho náhodou nepřejede.

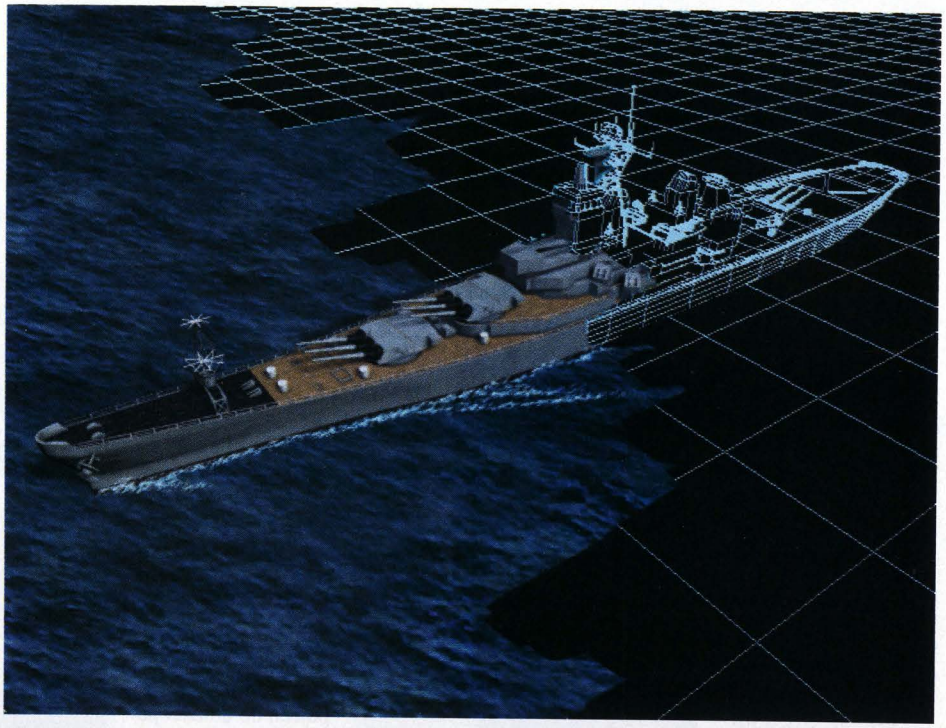
Toto ubohé vylodění řídí počítač. Mé oblíbené akce jsem si odpustil - můj počítač přestal zvládat.

Vojáci nezahálí, ani když nemají žádný úkol. Je to sice na nic, ale voják na obrázku dělá kliky.

Když máte ubohoučkou, sotva přežívající základničku, je dobré mít zařízení na opravu vozidel.

vojenské morálky, kterou by totiž opravdu pod mým velením velmi rychle ztratili všichni. Já tedy ne že bych si nevážil lidských životů, ale když se pro vysoký počet jednotek vše přestane téměř hýbat, tak vám nezbude nic jiného než taktika boje, kdy poměr ztrát 1:1 znamená úspěch, protože objektivně vzato zmizí dvě jednotky a hra se urychlí.

Jinak je to docela zábava. Někdy. Dejme tomu, že po většinu času. Ta menšina je ale hrozná. Zvláště některé jinak hru zpestřující mise „bez základen", kdy máte se špiónem, smečkou psů nebo někým jiným, např. americkou superšpiónkou Tanyou (kombinace



Tak podobnými obrázky na motivy *C&C* nás *Virgin* v rámci své cílené reklamní kampaně zavalil.

Zajímavé, že věrným jevem snad ve všech ruských válkách je, byl a asi navždy bude mráz.

Odpadlíka, MacGyvra a Flega z MASHe) sólový úkol. Mimo to časem vás začne nudit z počátku lákavý úkol, kterým končí každý briefing: „Jo a potom vše zničte, veliteli". Rovněž tzv. barelmise, pokud si nelibujete v pozorování explozí na počítači, nepotěší.

Když si tak vzpomínám na *Dunu 2*, kterou jsem si mimochodem velmi oblíbil, domnívám se, že mohu zodpovědně prohlásit, že byla, světe div se, lepší. Je v tom jistě i jistá dávka nostalgie, ale vzpomínám si, že jsem stavěl opevnění, na nejzatíženějších místech budoval ostřelovací věže, hledal slabá místa v obraném systému soupeře, snažil se jednomu nepříteli udělat co nejlepší podmínky, aby napadl druhého (ten v *C&C* není vůbec) a ne mě, atd. Nejsem si jist, čím to je, ale v *Redalertu* jsem vždy jen vyrobil několik tanků, nechal je zaútočit, prolomil hlavní obranný val, a pak je to už jen další zbrojení a ničení, nikoliv bojování.

Také mi vadí, že výzbroje jednotlivých armád (můžete hrát za obě strany) jsou až příliš specializované. Přeci se nedá válčit tak, že já si beru vodu, ty máš vzduch, ty si vezmi raketometače a psy, na mě zbyli lékaři.

Asi nelze objektivně říci, je-li to hra špatná

Tanya, již zmíněná superhrdinka, s tankem, dvěma mediky.

nebo dobrá. Je skvěle udělaná, jen ve větších vřavách dost pomalá, zábavnost kolísá, i když celkově klesá. Možnost budování nových staveb a jednotek a nové mise zcela rostoucí nudu neeliminují. Ovládání je omezené tím, že i kdyby jste měli tři ruce, máte jen jednu myš a ani možnosti dělat si týmy, tvořit formace, zadávat několik málo bojových módů vám neumožní stíhat vše. A co neuděláte osobně, to za vás počítač neudělá.

Pro neznalce musím ještě doplnit, že hudba, efekty, grafika a především všude přítomné animace jsou nadstandardní. Ještě jsem se nezmínil o možnosti hrát po síti nebo přes internet. Ani se tomu věnovat nebudu, protože jsem to nevyzkoušel. Mám ale tušení, že pokud máte mezi počítači dost rychlé spojení, bude to to nejzábavnější, co vám C&C nabídne. I hra proti počítači má však něco do sebe. Jestli se vám líbila Duna 2, zkuste to, jestli patříte k obdivovatelům C&C, neváhejte a v případě, že nevíte o čem je řeč, tak vám neporadím. **—Leif Mongolson**

Minimum: *486DX2/66, 8 MB RAM, 2x CD.* ***Doporučeno:*** *486DX4/100, 16 MB RAM, modem 28.8.* ***Testováno na:*** *486DX2/66, 8 MB RAM, 4x CD.* ***Firma:*** *Westwood/Virgin, prosinec '96.* ***Poznámky:*** *po síti až 8 hráčů (modem 14.4), hra po internetu: (Windows 95, 16 MB RAM, modem 28.8)*

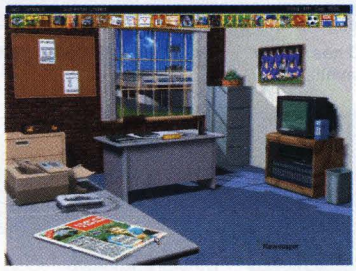
PC ★ ★ ★ ★ ★ 90

Ultimate Soccer Manager 2

Kromě Excaliburu o téhle hře snad nikdo nic neví. Pravděpodobně ani Sierra samotná...

Sedím na tribuně ztichlého stadionu. Poslední paprsky podvečerního slunce dopadají na sklopená sedátka všude kolem mě. Moje mysl je stále ještě zdrogovaná skvělým pocitem z vítězství. Usmívám se pod fousy. Dneska jsme jim pořádně nasekali.

Už si představuji ty křenící se tváře, jejichž majitelé se otřesou hnusem, když před nimi vyslovíte slůvko "manažer". Přidáte-li k tomu ještě "fotbalový", můžete jim tím přivodit jistý záchvat, odborně řečený "permanenntus poblius". No dobře, vždyť i já koneckonců nesnáším manažery. Takové ty tabulkové, kde si vaše oko neodpočine od neustálých útoků číslíček, jmen a údajů, z takových her může člověk skutečně lehce zblbnout. Například vy-



Překrásná kancelář se vším, co správný manažer potřebuje.

To je ten krysa bankéř. No řekněte, dali byste své peníze někomu takovému?

chloubačný *Championship Manager '96* se může jít picnout, to je přesně ten typ, který zabírá spoustu místa a vy pak zjistíte, že pod tím vším je jedno velké NIC. Zábava - nic. Hratelnost - cože to? Atmosféra - Ehh... A mohl bych uvést nesčetně dalších příkladů. I proto jsou manažery dnes oblíbeným žánrem tvůrců. Myslí si totiž, že splácají dohromady nějaká jména, data, tabulky, nemusí se ani moc obtěžovat s grafikou či zvuky a ti maniaci to stejně budou hrát a penízky se posypou. A pojedeme na Baháámýý!

Je to fakt tak zlý?

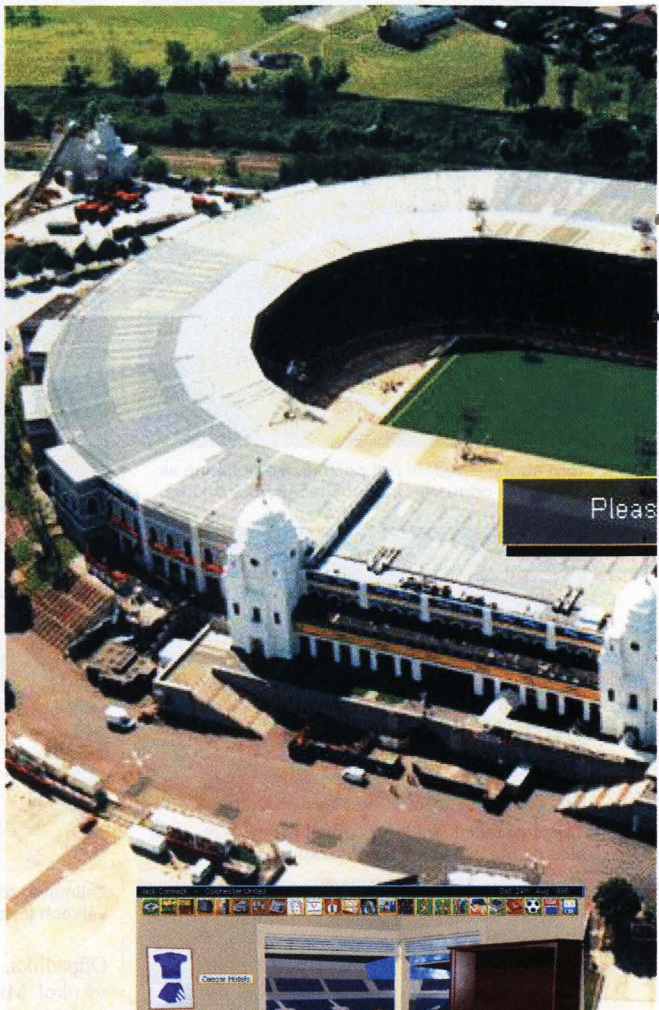
Jak už to bývá, po počítačových harddiscích bloudí i pár her výjimečných. Těm může náruživý hráč fotbalových manažerů poděkovat za to, že existují. Já bych velmi rád poděkoval *Impressions* za jejich *U.S.M. díl 1.*, jenž měl v Excaliburu premiéru asi před rokem (eh... už je to rok a půl, co jsem to recenzoval - Excalibur 48, 89%, -Joe).

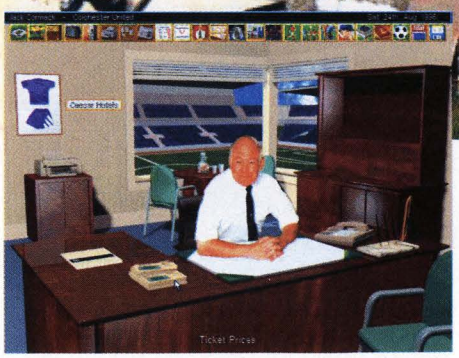
Tohle dílko mělo a má to, o čem většina jeho konkurentů jenom sladce sní - atmosféru a hratelnost. Několik prvků ze života opravdového manažera sice ještě scházelo, sem tam by se dalo něco poopravit, ale v zásadě hra bez chybičky, která se již alespoň na Amize stala zářivou legendou. A jelikož nejsem ani tak blázen do manažerů jako spíš do *U.S.M.*, pochopitelně se mi rozzářila očka překvapením, když do redakce připutoval balíček s druhým dílem tohoto skvostu. Bohužel pro mne šlo o PC verzi, a tak jsem byl velice vděčen, když mi jeden z těchto počítačů, které stojí a padají s Windows, byl zapůjčen do domácí péče.

Pomalu se zvedám a procházím po mlčících tribunách. Cestou zakopávám o plastikové kelímky, sáčky od popcornu a zbytky hotdogů. Parchanti! Platíme jim pět tisíc liber tejdně za údržbu a takhle se starají! No nic, myšlenkami se teď upírám k příští sobotě, to naše nezkušené mužstvo čeká další těžká zkouška. Zápas s prvním celkem divize nebude žádná sranda.

Zahraj to znovu, Sierro!

Ano, dávno již tomu, co byli *Impressions* pohlceni *Sierrou,* a tak je *U.S.M. 2* prezentován skoro výhradně pod její značkou. Je ale docela zajímavé, že tenhle herní gigant ani předtím neupozorňoval, že se chystá tohle dílko na pulty. Ani ho nemá zanesené v seznamu titulů, připravovaných pro blízké období. Že by se za něj tak styděli? Možná vlastníme jedinou kopii na světě! To sice není špatný pocit, ale tak to nejspíš nebude. Ale dosti žvatlachů, je nejvhodnější čas tenhle dáreček důkladně prostudovat. Už pouhý pohled na krabici vás naladí na vlnu očekávání a naděje, někdo si také třeba odfrkne: "No konečně!". Stojí tu totiž pravdivá informace, že nyní spolu může zápolit až 8 manažerů současně. Hra pro více hráčů v jedničce chvílemi citelně chyběla, teď se můžete podělit o pocity z výhry nebo porážky se svými kolegy. U někoho ovšem mohou vaše dobré výsledky vyvolat závistivost a jste-li dotyčnému po ruce, chraňte si především hlavu a jiné důležité nástroje. I tak ale dává mód multiplayer hře do vínku to hlavní - nekončící zábavu. Samozřejmě že to jde jako za starých časů na jednoho, ale na-

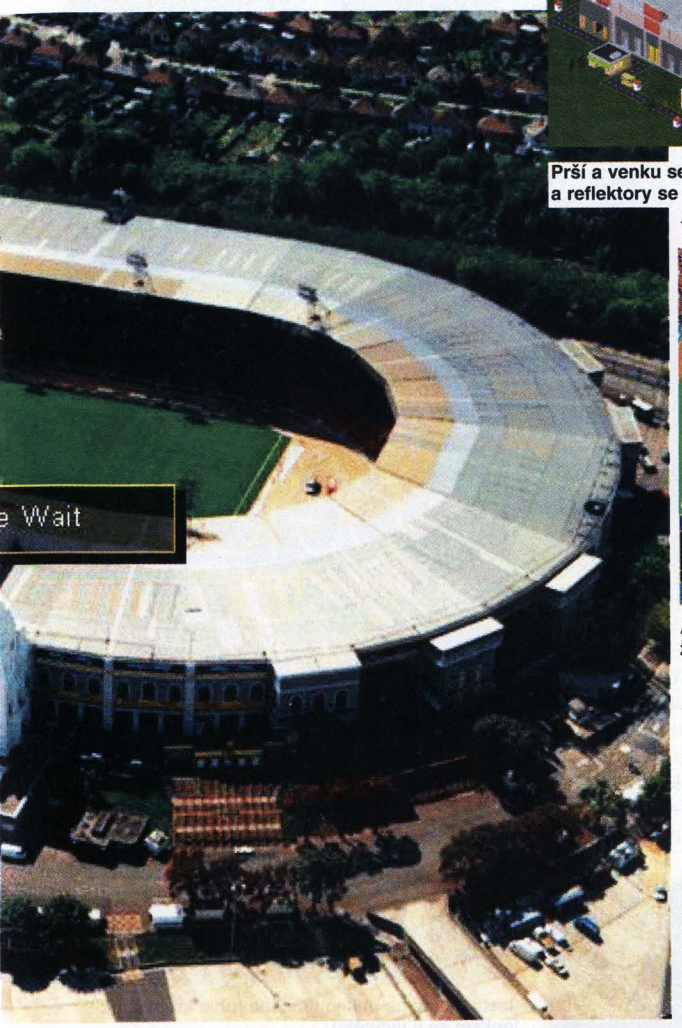




Pan předseda se nikdy nezlobí, ani když prohrajete šest zápasů za sebou. To se přece stane...

chází-li se v okolí podobný maniak jako vy, proč tuhle možnost nevyužít. Nad stadionem zuří bouře. A skutečně to tak vypadá. Když si porovnáme hlavní obrazovku z jedničky a tuhle novou, dostaneme se z krásného slunného odpoledne do pochmurných sedmi hodin večer, kdy nad hlavou majestátně proplouvají oblaka smogu. Takový je asi první pocit ze spatření té neveselé krajinky. Jako skoro všude si i tady po několika týdnech zvyknete, ale jedno se přece jen nedá autorům odpustit. Kolik že to je v SuperVeze na monitoru barev? 256? Tak na tuhle obrazovku jich tvůrci použili setsakramentsky málo, a ještě s tím mírně depresivním nádechem. To naštěstí neplatí o interiérech budov, téměř všude to hýří decentními barvami a na člověka hned padne větší radost ze života. Jedinou postavou, kterou bych kolikrát s chutí zabil, je povýšeně se šklebící bankovní úředník (jak tvrdí brácha Joe, má stejný záhadný úsměv jako pan Chvalovský z ČMFS, když byl

o 20 let mladší). Tady se nejde nezmínit o animaci. Bankéř ze starého *U.S.M.* pracně žongluje se všemi knihami kolem něj, zatímco zdejší prostředí banky je skoro mrtvé. Vcelku animace ve hře nejsou špatné, ale od PC by se toho dalo čekat víc. Pak jsem se rozřehtal při pohledu na dobrácký výraz klubového předsedy, který spíš připomíná se-

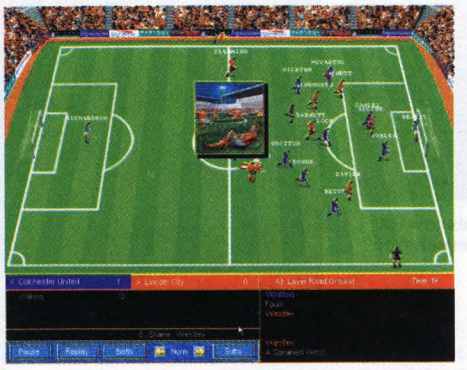


nilního odchovance Domova důchodců na kolečkovém křesle. Ale jak jsem říkal, po pár týdnech vám to ani nepřijde. Hlavně budete mít docela jiné starosti.

Přidej se k nám! Jakožto manažer máte obrovskou šanci vést své oblíbené mužstvo z Anglie (5 soutěží včetně Premier League) a dokonce se podívat i do Německa a Francie. Zvolíte si svůj kapitál, zda budete hrát poctivě nebo "dirty", jestli se chcete starat o klubové obchůdky a začnete. Úžasný systém fotbalového světa se začíná rozjíždět a strhne vás s sebou. Žádné převratné změny oproti předchůdci znát nejsou, samozřejmě kromě nové grafiky, několika animací, občas mluveného slova a hlavně asi šesti hudebních skladbiček. Ty kupodivu nelezou po chvilce na nervy, dokonce jsou příjemné, melodické, prostě pohodička. Ale herní systém zůstává podobný. Na přestupovém trhu se však konečně zjevují i hráči z jiných zemí, za hráče se platí pojištění, můžete je poslat na týdny hostování, každý měsíc a rok se vyhlašuje nejlepší manažer, dávají se do-

Prší a venku se setmělo, v Liverpoolu bijou zvony a reflektory se rozsvěcejí

◀ Wembley - stadión splněných snů.



Au, to bolí. Ten parchant měl dostat žlutou! Škoda, že nevidíte rozhodčího zblízka, vypadá jako Andrew.

hromady reprezentační mužstva, smíte si ještě podrobněji prohlédnout každý tým v zemi i s jeho (ne)úspěchy... Vůbec přibylo ještě trochu statistik, jejichž čtení vám snad stejně jako v jedničce nebude dělat problémy. Údaje hráčů se rozšířily i o pár maličkostí jako jejich plány do budoucna a stručná charakteristika.

Tak takhle tedy vypadá ráj... Pár kliků dej si, no a makej dál! Dost mě potěšily také novinky v tréninku. O každém hráči, který se v tréninku zdokonalil či naopak, podává příslušný trenér zprávu, a tak vám nemůže uniknout naprosto nic, co se týká vašich svěřenců. Navíc si sám nebo s pomocí asistenta sestavujete týdenní rozvrh pro trénink celého týmu. To znamená cvičení akcí, rohových kopů, ofsajd systému a řady dalších položek, které pro svoje dobro radši nezanedbávejte. Jestli nebude stačit ani tohle, zkuste navštívit tréninkový kemp a buď naordinujte hráčům tvrdé dva dny dřiny, nebo je nechte prostě relaxovat. Najímáte také ostatní členy realizačního týmu, tedy lékaře a skauta (v jedničce obě role zároveň vykonávali i trenéři). Nejhorší je, že je nemůžete jen tak vyrazit, pokud to chcete udělat před vypršením jejich smlouvy, musíte jim zaplatit tučné odstupné. A dorazila sem také ta stará známá vymoženost - editor taktiky, výborně zpracovaný, přehledný a koneckonců i kolikrát účinný (Yep! -Joe). Bohudík není nutný pro přežití týmu. Nakonec si užijete podrobné prostudování soupeře a pečlivý výběr sestavy a taktiky, což pravému šťouralovi zabere největší část herního času. Moc kecáš, zkrať to! Drž tlamu, ještě nejsem u cíle. Ta hlavní novinka totiž přichází naposled. Je to úplně jiný vzhled hrací plochy! Na všechna utkání už nebudete shlížet jako moudrý bůžek z ptačí perspektivy, nýbrž ze strany jako každý normální člověk v hledišti. Na tomto pohledu není zhola nic špatného, vidíte pěkně každý detail, s hráči po hřišti lítají také všichni tři rozhodčí... Jenomže je stejně jako v reálu o něco nepřehlednější než pohled shora, i když to zápasům ještě přidává na zajímavosti a dramatičnosti.

Jasně, poslat novináře do vulgárního výrazu nebyl nejchytřejší tah, ale co má člověk dělat, když slyší pořád to samé: "Jak si to vysvětlujete?" a tak. Doufám, že si mne předseda za to nepozve na kobereček. No co, poslechnu si od něj kázání, jak je pro nás tenhle pohárový zápas důležitý a podobně, a pak si v klidu promluvím s těma dvěma vydřiduchama, co chtějí zvýšení platu. Ale to počká do zejtra. Teď si pojedu hrát na vzorného manžela ke své sladký rodince. Ta tribuna by stejně potřebovala přistavět, aspoň o takových...

Nadechni se naposledy. "Nejlepší koupě sezóny!" Krabice má asi pravdu. Jde o více než důstojné pokračování manažerské legendy, která má všechna potřebná kritéria, aby si udržela pozornost: skvělé zpracování (až na drob-

Krásná akce, škoda, že to šlo vedle. Ten replay ujde.

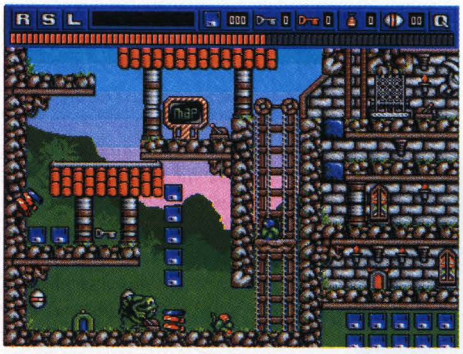
né výjimky), dokonalou zábavu i atmosféru. Věřte nebo ne, je to určitě nejlepší fotbalový manažer, s jakým jsem se setkal. Existuje sice ještě několik věcí a nápadů, které by mohly přidat hře na zajímavosti, nicméně si je radši nechám pro sebe. A doufám že Impressions budou fungovat alespoň do vydání třetího dílu a že se v něm nechají inspirovat také něčím novým. Ale ten báječný pocit z toho, že něco tvoříte, plánujete, někam směřujete a hlavně že přemýšlíte, bude jistě pořád stejný. Je to příjemná změna po nanicovatém rozstřelování čtverečkoidních bytostí po obrazovce, jak nás učí bezduché doomoviny. **—Honza**

Firma: *Impressions / Sierra Sports, 1996* ***Minimum:*** *486/33, 8 MB RAM, SVGA, 2x CD.* ***Doporučeno:*** *cokoliv silnějšího než minimum* ***Testováno na:*** *486DX4/100, 16 MB RAM, SVGA 1 MB, 4x CD.*

AMIGA ★ ★ 48

Bograts

Vcházím vám takhle do redakce, vidím mrňavou krabičku a říkám si: Že on je u nás Vulcan? A taky že jo.



Grafika je ve 32 barvách. Hra ale potřebuje AGA čipy kvůli podpoře scrollingu (?!!). Semisnadzdá!!

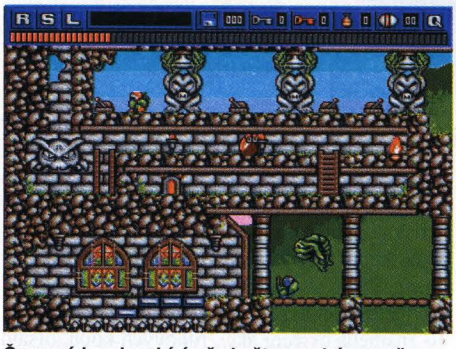
Táta Krysák čte mrňousům pohádku. Kdyby jim radši zazpíval, měl by teď o problém míň.

Mezi mnoha ohlašovanými vánočními novinkami od anglické firmy *Vulcan Software* se již delší dobu vyskytoval název *Bograts*. Co to vlastně bude v mnohém prozrazovalo demo, uveřejněné v říjnu 96 na Aminetu.

Už tehdy se mi logická hříčka s tátou a dětmi Krysovými v hlavní roli nijak moc nezamlouvala. Podívejme se tedy nyní, jak vypadá hra kompletní. Jak jsem již předznamenal, hra je dodávána v originálním balení firmy *Vulcan* v krabičce 10x12 cm, jen o něco větší než dvě diskety uvnitř. Obsah doplňuje prťavý kolibří manuál, který je obsahově a funkčně zcela v pořádku. Hlavně obsahuje důležitý návod, jak vlastně celou hru hrát, což jinak není zcela jasné.

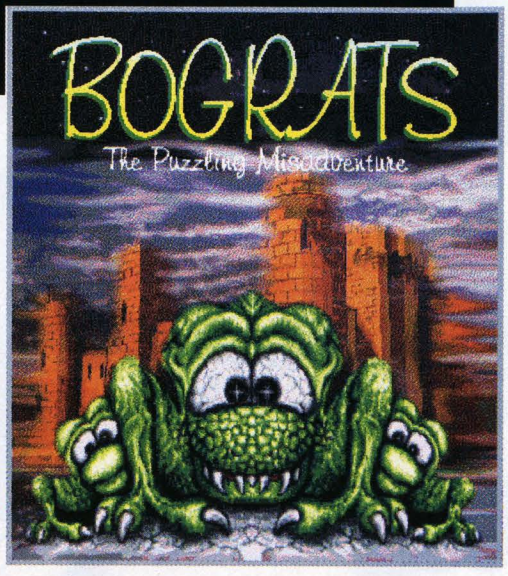
O co tedy jde. Idea je velice prostá: rodič krysa musí svým dvěma dětem připravit cestičku k východu tak, aby je cestou nic nesežralo, nespálilo a aby vyšplhaly po správných žebřících. K tomu krysa používá důmyslných fíglů: páčky, strká různé krabičky a odpaluje kamení pomocí min. Aby bylo ještě více legrace, mnoho dveří je uzamčeno klíči, které umí sbírat jen jedna krysička. Dále jsou tu i vajíčka a tisíce jiných (ne)logických věcí. Sečteno a podtženo další pokus o vzkříšení idey Lemmings. Nevím jestli v dnešní době bude mít někdo zájem hrát takovéhle hry. Kdyby bylo alespoň na co koukat. Tím narážím na další aspekt hry a tím je prezentace. Když řeknu, že je hra programována v Amosu, tak to ještě nemusí nic znamenat (existují velice dobré hry tvořené tímto programem). Ale když řeknu, že grafiku a animace tvořil duchovní otec trilogie Valhalla, tak už vám zřejmě svitne. Ano je to ona předpotopní, hrubá grafika, která vždy táhla hry od *Vulcanů* ke dnu. V případě *Bograts* to ovšem platí dvojnásob. Vyznat se v systému páček, výtahů a žebříků vyžaduje podrobné zkoumání okolí, aby člověk, vlastně krysa-otec vše nastavil tak, aby krysy-děti šťastně zblochtly do východu.

Technicky hra bohužel nevyniká už vůbec. Podivná moduloidní muzika, osmibitové samply s rádoby legrační *vulcanovskou* mluvou. Grafika je maximálně v 64 barvách, ač bylo v reklamních letácích uváděno, že bude 100% AGA - to tedy ani náhodou, v rozlišení, ve kterém by se styděly běhat hry z roku 92. Hru je možné nainstalovat, vlastně nahrát na hadr (instalační program už byl pro Carringtona moc velký problém) nebo hrát přímo z disket. Využil jsem ten druhý způsob i když HD vlastním, neboť při hře z hardu hra ve 3 levelu vždycky spadla. Vše se ovládá joystickem, klávesou F8 lze rozdělit obrazovky, takže jde pozorovat zvlášť taťku a zvlášť děti. Možnost uložení pozice záleží na počtu sesbíraných srdíček (min 20). Vrchol komfortu tvoří dvě klávesy F6 a F7 pro vypnutí hudby a zvuků.



Červená kryska sbírá předměty, modrá zase žere nepřátele.

Mám rád *Vulcan*. Nemám však rád jejich grafika. Ach, to jste vy, šéfe?



Jestli někde na pultech uvidíte tuhle krabku, obloukem se jí vyhněte!

Nevím co říci závěrem, napadá mě jen: zbytečné, drahé (13 liber), jde u toho hodinu vydržet, nehezké. Jediné plus snad je, že je to na Amigu (ale nevím, jestli to není zápor).

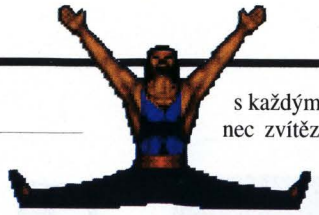
Závěr bych věnoval opět našemu géniovi Járovi Cimrmanovi: *Wendetta!!* Kam se hrabe *Bograts*, to se nedá srovnat. **—JayTee**

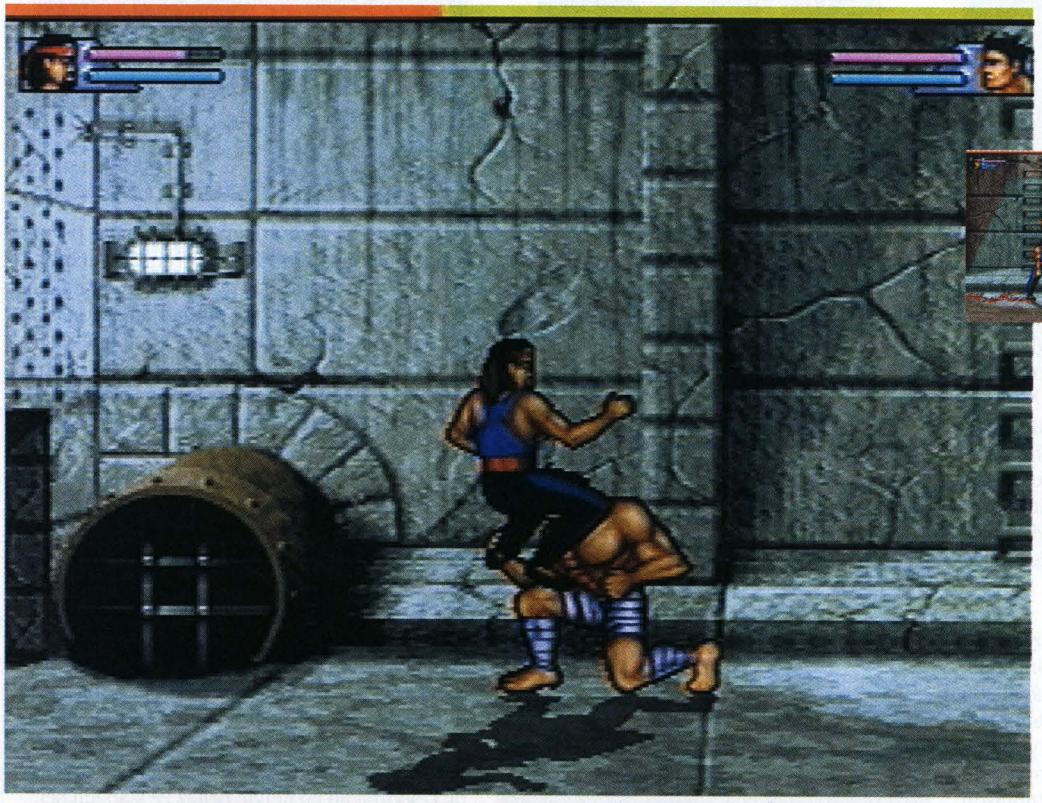
Minimum: *Amiga500, 1 MB RAM.* ***Doporučeno:*** *Amiga1200, 2 MB RAM, HD.* ***Testováno:*** *Amiga1230T/50, 18 MB RAM, 630 MB HD.* ***Firma:*** *Vulcan Software, 1996.*

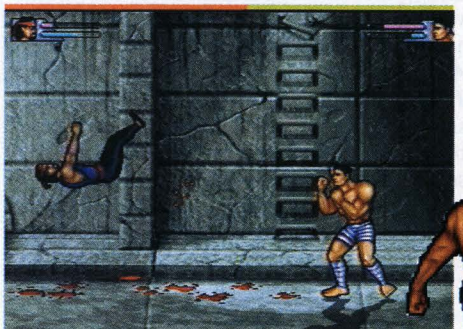
AMIGA★ ★ ★ ★ 83

Capital Punishment

Nejlepší bojová hra na Amigu! Tu musíte mít! Nebo ne?







Hru, která je předmětem této recenze, jistě nemusím nijak zdlouhavě představovat. Je to jedna z těch, která vyšla o půl roku později než bylo zvěstováno. Je to jedna z těch, na které jsme čekali dlouho a netrpělivě. Je to jedna z těch, která v hráčích vzbuzuje obrovské nadšení a zároveň i odpor. Ale hezky po pořádku...

Jak to přišlo. *Capital Punishment* přišel na začátku prosince v nádherné krabici, se skvělým plakátem o velikosti malinko přesahujícím formát A3, a s paklem sedmi instalačních disket. Ano, *CP* je také jedna z těch her, které se neobejdou bez harddisku. Instalace trvá poměrně dlouho a mnozí rodičové ocení zvláště to, že je možné nainstalovat i tzv. „rodičovský zámek," který zcenzuruje necudné partie krvežíznivé Demony. Rovněž je možné vytvořit si boot-disk, který je ke spuštění *CP* takřka nezbytný a to i pokud máte hodně FastRAMky. Hra je totiž hodně náročná na spotřebu ChipRAM. Z balíčku se rovněž zubí malý proužek papíru potištěný barevnými obrazci (pravděpodobně to je protikopírovací ochrana:-).

Co nám to nabízí. Úvodní modul mě hodně rychle dostal do stavu nutného pro hraní takovýchto her. Skvělý dynamický tekkno (nebo tekken?) trax s čistými samply a místy drsnějšími pasážemi dovede hráče rychle připravit na nadcházející boj na život a ... mno, spíš jenom na smrt. Ale o tom až později. Kromě všemožných nastavení ovládání a zvukového doprovodu lze vypnout / zapnout zákeřné pasti. Ty se automaticky aktivují vždy ke konci souboje a mohou tak uspíšit smrt slabšího jedince, nebo výsledek úplně otočit. A jak už je to v poslední době zvykem, i *CP* má implantovaných několik druhů hry. Hlavní z nich je Epic Mode, v němž má hráč za úkol probít se hradem zlých mocností až na konec a zničit vládce Qwesula. Pak tu najdeme dva typy turnajů, kterých se mohou zúčastnit čtyři bojovníci lidmi ovládaní. V klasickém turnaji s celkem osmi bojovníky se bojuje vyřazovacím způsobem, a v lize, které se účastní šest mlátičů, hraje každý s každým, za vítězství je jeden bod a nakonec zvítězí zcela logicky ten, kdo nasbírá nejvíc bodů. Nezkušení si mohou procvičit ovládání v několika tréninkových módech, a když si budou myslet, že už to stačilo, pustí se za Qwesulem. A to je jejich největší chyba... ale o tom až za chvíli.

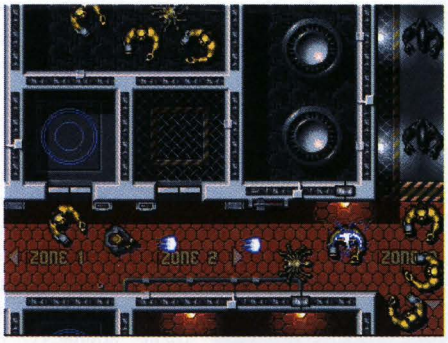
Jak to vypadá. Po grafické a animační stránce mě *CP* nepřekvapil, protože grafika vysokého standardu se dala vystopovat již v demoverzích. Vše, ať už to jsou bojovníci, backgroundy či různé srandičky na nich, je detailně vykresleno. Animace bitkařů je neskutečně jemná a působí velice reálně, výborně jsou vyvedeny i jejich stíny. Každá obrazovka má výborně zvolenou barevnou paletu, takže barev je dostatek a přitom není obraz nikterak přeplácaný a oku hráčovu to plně vyhovuje. Zvuky jsou též na vysoké úrovni, prostě - všechno je jak má být. Až na jednu zanedbatelnou maličkost.

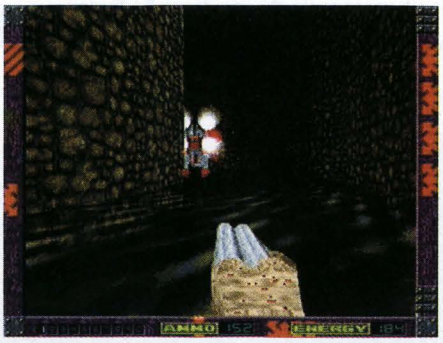
A jak se to hraje. Ono se to nehraje. Teda, ono se to nedá proti počítači vůbec hrát. Souboj vždy trvá přibližně dvacet, někdy i víc sekund. Záleží na tom, jak dlouho vydržíte uhýbat před smrtonosnými výpady počítačového soupeře. A i když se přes prvního strážce Qwesulova hradu dostanete (jako že už se mi to párkrát povedlo), garantuji vám, že ten následující vás roztrhá na cucky! Díky tomuto faktu hlavní náplň hry postrádá smysl a stává se pro hráče bezcennou. Sám velký King z Amiga Review mi dokonce tvrdil, že se neprokopal ani do druhé obrazovky. Smutné, smutné... Ale neklesejme na mysli, ono to nějak půjde. Stačí zvednout sluchátko, brnknout kamarádovi (nebo radši kamarádům), vyštrachat druhý joystick a zábava na dlouhé hodiny je zaručena!

Poslední slovo. *Capital Punishment* je na Amize mezi bojovými hrami něco, jako je mezi 3Déčky *Alien Breed 3D II - The Killing Grounds*. Obě hry mají společné dvě věci. Za prvé: po technické, grafické a zvukové stránce nemají konkurenci. A za druhé: jsou poměrně těžké. Říkáte si, že tak zkušený redaktor počítačového časopisu by měl zvládnout všechno, ale každý vám potvrdí, že *CP* je na jednoho hráče nehratelný a v Čechách způsobil velikou vlnu rozčarování ze zkažené hry. Přesto ale *CP* neohodnotím šestnácti procenty, jak jsem to měl původně v úmyslu. Dostane hodnocení pro velmi dobrou hru, protože si ji zaslouží. Módy pro více hráčů nemají chybu. A snad někdy za půl roku, po každodenním tréninku Qwesula přemůžu. **—Joe**

Minimum: *Amiga 1200, 2 MB RAM, 15 MB HDD* *Doporučeno: Amiga 1200, 4 MB RAM.* ***Testováno na:*** *Amiga 1230, 10 MB RAM.* ***Firma:*** *ClickBoom / PXL Computers, zima 1996.*

TEAM 17



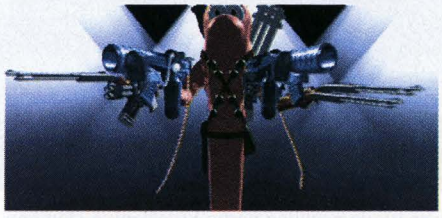


Všechno to šílenství okolo zprvu malé a zcela neznámé softwarové dílničky začalo roku 1991 ve West Yorkshire. Do hlavní role vstoupil *Michael Robinson*, bývalý majitel největší britské nezávislé počítačové společnosti *Microbyte*. Založil malou společnost a nazval ji *Team 17*. Měla se stát prostředkem k rozvinutí jeho plánů, vrátit mu jeho nejšťastnější dny u *Microbyte* a nejslavnější dny jeho kariéry. Společnost byla založena na produkci herních titulů pro platformy Amiga a PC, později přibyly i další formáty, zejména high-end konzole. Jenže teď jsme pořád ještě v roce **1991**...

Vůbec první hrou *Teamu 17* byl ***Full Contact***. Jistě si na ni mnozí vzpomenete, přestože byste si ji asi jen těžko dávali do spojitosti s *Teamem 17* dnešních dnů. Hra měla úspěch, dokonce se na chvíli vyhoupla na první místo prodejnosti. Jenže to vedení společnosti nestačilo - Michael Robinson měl rozhodně vyšší cíle, a proto se jeho zaměstnanci vrhli na hru, která by určitě vzbudila obrovskou mánii, kdyby... kdyby se nevloudila chybička. Program prostě občas vzdoroval, ale i tak se díky prvnímu dílu ze série **Alien Breed** stal *Team 17* celosvětově proslulý. A Michael zářil štěstím a všichni jeho spolupracovníci s ním...

1992. Hráčskou veřejnost zasáhla další řízená tachyonová střela a způsobila takové herní šílenství, že se po nové hře od *Teamu 17* - **Project X** - v obchodech doslova zaprášilo. Bodejť by ne, když ve všech prestižních anglických magazínech vycházeli recenze vyzdvihující tento titul do nebes. Několik týdnů na prvních příčkách hitparád na sebe samozřejmě nenechalo dlouho čekat. Dále se tu vyskytla hra **Assassin**, která se však úplně ztratila ve stínu blížícího se opraveného, vylepšeného a rozšířeného vydání Alien Breeda. **Alien Breed Special Edition** se stal jednou z nejprodávanějších, ne-li nejprodávanější hrou na Amigu vůbec. Na prvním místě se držel neuvěřitelných *33 (slovy třicet tři) týdnů!!* Pro tak mladou firmu excelentní úspěch.

1993. Tento rok se táhl plně ve znamení toho, že se *Team 17* stal slavným, hráči jej vzali na vědomí a zamilovali si jeho hry. Tolik kvalitních her za jeden rok od jedné



společnosti britské ostrovy už dlouho nepamatovaly. Vyšel výborný **Superfrog**, který v Top 10 prodejnosti vydržel pět měsíců. Dále to byl jeden z mezníků ve vývoji bojových her - **Body Blows** (v Británii pochopitelně okamžitě No. 1), **special edition Project X**, **F-17 Challenge** (závody formulí á la VROOM!, ale IMHO byl VROOM! lepší!). A pozor - první hra *Teamu 17* předělaná i pro PC: Body Blows si mohli zahrát PCčkáři už na 286ce! Následovaly dvě naprosto průměrné komerční hry **Qwak** a **Overdrive** a pak další předělávka na PC, tentokrát to „odnesl" Alien Breed. Konverze ovšem dopadla lépe než se všeobecně čekalo, PC-useři se do AB doslova zbláznili a recenzenti také - 93 % mluví samo za sebe. Další pecka na sebe nenechala dlouho čekat - hra **Body Blows Galactic** zaplavila domácnosti nebohých evropských smažáků a rovněž se stala první hrou East 17, která měla i svoji AGA verzi, jež ji vynesla na druhé místo A1200 Chart. Jéžišmarjá, já napsal East 17!!! Né, pochopitelně pořád ještě mluvíme o *Teamu 17!* A zrovna nyní o pokračování AB - **Alien Breed 2** vyšel rovněž v ECS i AGA verzi, ale obrovského úspěchu Alien Breed Special Edition již nedosáhl. Jó, originál je holt originál! Svému „SE" se neubránil ani Assassin, a teď přichází bod zlomu v tovrbě *Teamu 17* - ke konci roku vydává první hru jen a pouze pro PC, s názvem **Silverball**, což je, jak jsem po prolistování starších Excaliburů zjistil, divný pinball, který distribuoval Epic Megagames. Své sympatie vůči konzoli CD32 dávají hoši z West Yorkshire najevo vydáním **dvou kompilací na CD: Alien Breed/Qwak a Project X/F-17.**

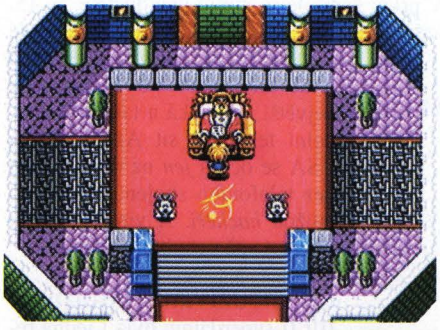
1994. Následující rok existence *Teamu 17* je ve znamení předělávek starších ECS titulů na Amigu 1200 pro AGA chipset a konverzí her nových na CD32. Další úspěšné tažení začíná **Ultimate Body Blows**, kterážto hra se stala na pár týdnů neprodávanějším a nejhranějším titulem pro CD32. Kulečník **Arcade Pool** přišpendlil svou AGA-verzi na dlouhých 14 týdnů na čelo britské amigácké hitparády. Ani střílečka **Apidya** si nevedla špatně a kritika si libovala, jak krásné to tu máme hry pro Amošku. Aby „Teamáci seventáci" vytřískali co nejvíc peněž ze starších her, vydávají původní **Body Blows pro A1200** a pro nové, softwarové historie neznalé Amigisty kolekci ***Team 17 Collection Volume 1***. Jak se tak dívám do firemních materiálů, shledávám, že Volume 2 už nikdy vydáno nebylo... divný! Majitelé CD32 slintají, protože se k nim na duhových placičkách dostávají hity Arcade Pool, **Super Stardust** (též pro A1200) a **AB3: Tower Assault** (též pro A500 a A1200) s výbornými filmečky ve formátu CDXL (tak dokonalá mutace formátu AVI, o níž se PCčkářům ani nesnilo!!!). To je kupodivu v roce 1994 všechno. Malé množství původních titulů a velké kvantum konverzí naznačují, že se okolo *Teamu 17* něco děje...

1995. Obrovský šok pro všechny Amigisty na této planetě - na jaře '95 Manchesterský *Ocean* zakoupil exkluzivní distribuční práva na všechny tituly *Teamu 17* na dobu dvou let. Smlouva zahrnuje veškeré projekty, které jsou ve vývoji nebo těsně před dokončení, a samozřejmě hry, které *Team 17* plánuje do budoucna. V praxi to znamená, že veškerý marketing a distribuce bude spadat pod Ocean, který si chce pořádně namastit kapsy hlavně na Worms a Project X2.

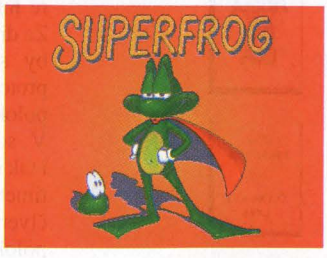
Náměstek ředitele managementu fy. Ocean, Paul Patterson: „*Team 17* proslul hlavně díky výborné hratelnosti jeho titulů,

jako třeba Alien Breed, Project X či Body Blows. Filosofie, na které stojí vývoj jejich her, je naprosto unikátní, protože to s hrami myslí smrtelně vážně a ničemu nepodřídí hratelnost a zábavu, která je u nich na prvním místě. Proto když skloubíme hry *Teamu 17* s marketingovými znalostmi Oceanu, vytvoříme obra, který ovládne svět!"

Šéf Teamu 17, Michael Robinson: „Pro naši firmu je to velmi výhodná smlouva. Cítíme, že pro obě společnosti bude jejich spolupráce to nejlepší, co mohou pro herní trh



udělat. *Team 17* samozřejmě pokračuje ve vývoji dříve ohlášených produktů jako Worms, Rollcage a Witchwood (hej! A kde je ten Witchwood, Michaeli? Kams' ho zašantročil ty mizero jeden, ty zrádče Amigy, ty... - pozn. naštvaný Joe) jako nezávislý producent. Spolupráce s Oceanem pro nás znamená hlavně to, že se naše hry dostanou k více hráčům na celém světě, díky rozvinuté obchodní síti a marketingovým zkušenostem Oceanu. Naše Worms si bude díky této smlouvě moci zahrát celý svět, jakýkoliv hráč v jakékoliv zemi na jakékoliv platformě!"



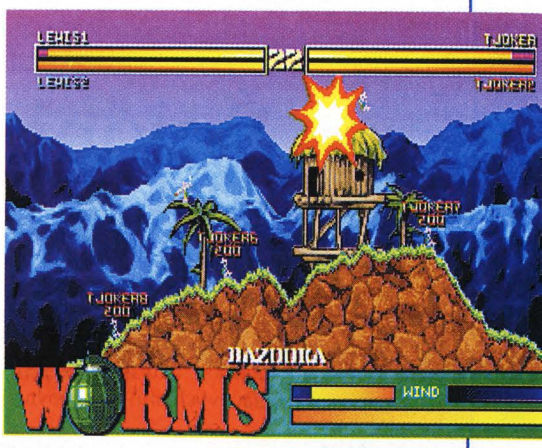
Po trochu chudším létě 1994 následoval pro *Team 17* opět velice úspěšný rok. Avšak smlouva s Oceanem způsobila, že se West Yorkshirská firma začala více orientovat na platformy PC a PC CD-ROM, o čemž svědčí *konverze Arcade Poolu, Superfroga, Projectu X, Ultimate Body Blows, Tower Assaultu* a také jeden *doublepack na CD: Arcade Pool/Overdrive*. Pro Amigu a CD32 v tomto roce vychází jen kuželkárna **King Pin**, která se však stejně jako předchozí tituly dočkává konverze pro PC, **All Terrain Racer**, který kupodivu zůstal čistě amigáckým titulem, stejně jako bomba **Alien Breed 3D**. Když se teď s odstupem času dívám na svoji recenzi

AB3D a srovnávám tuto hru ostatními doomovkami pro Amigu, musím konstatovat, že jsem AB3D podhodnotil a z hlediska koncepce celé hry měl dostat aspoň 120 %, protože to je skutečně jediná pořádná hra svého druhu na A1200. Mnohem lepší než Doom nebo Heretic, s jedinečným enginem. A ať mi nikdo neříká, že se na holé A1200 nedal hrát, když jsem jej na této konfiguraci testoval a dokonce i dohrál! No tak se vrátíme k výčtu titulů. Posledním titulem roku 1995 jsou **Worms**, který z ohlášených dvanácti platforem zatím vychází jen na pěti: Amiga, CD32, PC, PC CD-ROM a Playstation.

1996. **Worms** vycházejí i na Saturna a v přípravě jsou pro Atari Jaguar, Mac, Mac CD-ROM, Megadrive, SNES a teď se radši něčeho chytněte - i pro GameBoye! **Zreinforcementovaní Wormsíci** řádí na PC CD-ROM a měli by dorazit i na Amigu/CD-32 (zatím gde nic - tam nic). S **World Rally Fever** si jezdíme na PC/PC CD-ROM. Rovněž pro PC bude i připravovaný fotbalový manažer **Euro Manager '96**. Pro Amigu 1200 a CD32 vydává *Team 17/Ocean* „zeldovinu" **Speris Legacy**, paradoxně je to *pokračování Witchwoodu, který nikdy nevyšel!* V létě jsme se konečně dočkali **Alien Breed 3D 2 - The Killing Grounds** a byla to hra, která zamávala s kdekým (včetně hordy PCčkářů...) Ale co bude dál? Samozřejmě se budeme snažit získat informace o případných dalších připravovaných hrách *Teamu 17* pro Amigu, ale žádné oficiální zprávy se nikde (myšleno na Internetu) neobjevily. Po AB3D2 potopa???

HIT ZA HITEM ZA HITEM.

Team 17 bezesporu zůstane úspěšnou firmou, ať už bude tvořit pro jakékoliv herní platformy. Historické úspěchy jeho softwaru nelze přehlédnout. 20 her se alespoň na chvíli hřálo na prvním místě v anglických hitparádách, sedm jich dosáhlo nejvýše na druhou příčku, pět her se ocitlo v britské Top 10. Rekord se svými 33 týdny na No. 1 stále drží *Alien Breed Special Edition* a nevypadá to, že by jej chtěl někdo překonat. *Team 17* získal v roce 1993 ocenění „vydavatel roku" a byl mu udělen Zlatý joystick. Alien Breed 2 byl zvolen časopisem Tilt hrou roku. Neskutečné množství titulů od *Teamu 17* bylo ohodnoceno devadesáti nebo více procenty. A to nejen v cizině, ale i u nás:



Alien Breed - PC 93 % (BBS Radio one)
Alien Breed SE - Amiga 93 % (NRG)
Tower Assault - Amiga 95 % (Amiga Dream)
Arcade Pool - Amiga 94 % (Amiga Format)
Arcade Pool - PC 90 % (PC Power)
Project X - Amiga 95 % (Amiga Computing)
Superfrog - Amiga 93 % (The One)
Overdrive - Amiga 90 % (Gamer Gold)
Body Blows - Amiga 92 % (Amiga Action)
Body Blows Galactic - Amiga 93 % (Gamer Gold)
Ultimate Body Blows - CD32 93 % (CD32 Gamer)
Qwak - Amiga 92 % (Amiga Computing)
Assassin - Amiga 91 % (Amiga Action)
Silverball - PC 90 % (PC Power)
Super Stardust - Amiga 90 % (Amiga Format)
Alien Breed 3D - A1200 96 % (Amiga Review)
Worms - Amiga 94 % (Amiga Action)
Worms - Playstation 93 % (X-Gen)
Worms - PC CD-ROM 93 % (CD-ROM User)
Worms - Saturn 93 % (SegaPro)
The Killing Grounds - 91 % (Excalibur), 7/7 - nářez (Level), 9/10 (Score)

FURT VE STŘEHU.

I když na Amize a PC slavil *Team 17* obrovské úspěchy, které by mu mohl závidět nejeden softwarový producent, je třeba myslet trochu na budoucnost. Blíží se konec tisíciletí a přicházejí nové báječné stroje na hraní. Dílna z West Yorkshire se bude čím dál více orientovat na Sony Playstation, Segu Saturn, Atari Jaguar (kupodivu) a Intoshova Macka. Ze starých známých bude stále podporováno PC velkým množstvím připravovaných titulů - a o Amize není v programovém prohlášení *Teamu 17* ani řádka. Když už Amigu opouští firma, která se díky ní proslavila, tak už to musí být hodně špatné. No, uvidíme... **—Joe**

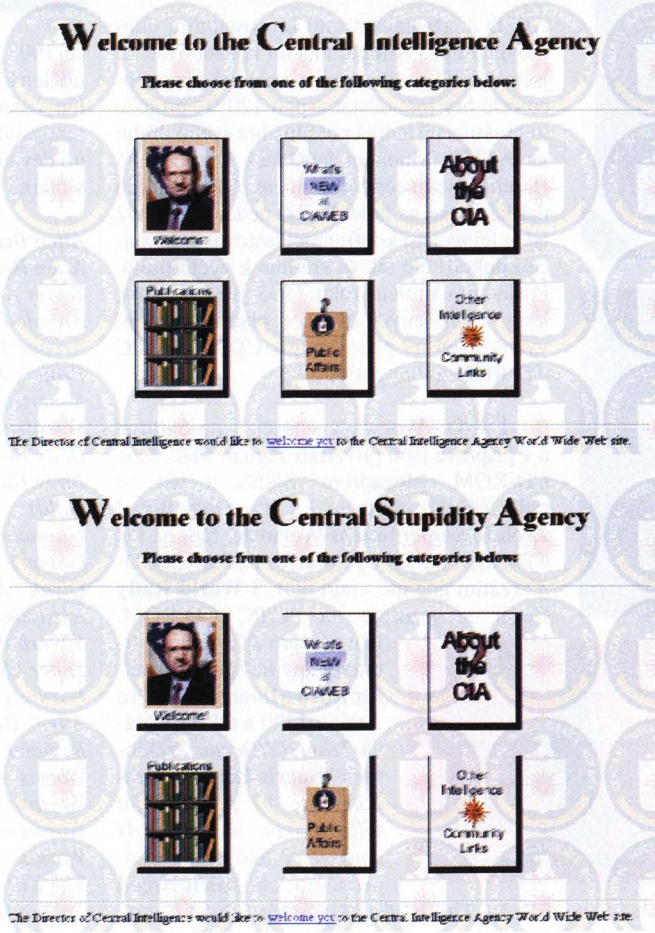
Věnováno všem Amigistům v Čechách a na Slovensku.

Špióni, špióni, hejbejte se!

Anglické slovo *hacker* si můžeme volně přeložit jako *holeňokopač,* slovo to *hack* totiž znamená *kopnout (někoho) do holeně.* O lidech, na které se však nejčastěji toto roztomilé slůvko vztahuje, o profících, kteří mají radost a bytostné potěšení z nabourávání počítačových sítí však slovníky mlčí.

Jan Šípek

V americké *CIA* si asi nedostatečně chrání nohy. Přednedávnem jakýsi vtipálek (spíše však skupina vtipálků) dokonale *hacknul* webovský server této proslulé špionážní agentury a dovolil si i malý vtípek. Toho dne se totiž na úvodní stránce webu CIA místo nápisu *Welcome to the Central Inteligence Agency* zobrazovalo *Welcome to the Central Stupidity Agency.* Asi ani nemusíte umět anglicky, abyste „tu nehorázność" pochopili. *CIA* se naštvala a ihned server uzavřela. Tisková mluvčí CIA Jane Heishmanová se dokonce dovtípila, že „to určitě musel být hacker". Potlesk pro CIA!



Je mi jasné, že americké vyšetřovací orgány tyto vtipálky dříve či později najdou a postaví před soud pro ohrožení národní obrany, nebo něco podobného. A také vím, čím se budou hájit - *„Vždyť jsme tam nic neudělali! Byla to jenom taková recese, takový studentský žertík a navíc jsme odhalili skulinky, kudy do sítě mohl proniknout někdo z ká gé bé, nebo nechvalně proslulé es té bé!"* Studentíci (nejspíše) pak budou vyhozeni ze školy a do konce života jim bude parkovat před domem dodávka z pizzerie s podivnou anténkou na střeše.

Když se letos 10. června (všimněte si data, **není** to apríl) v MF DNES objevila zprávička, že se *hackerům* (nevím proč, ale MF píše „pirátům" a to jsme přeci všichni) *„v loňském roce ve 162 500 případech podařilo proniknout do sítě Pentagonu. (...) Odhalen a stíhán je přitom jen jeden ze 150 pirátů",* považoval jsem to za nejapný vtip a reklamu pro síť AČR, která je podle toho samého článku „nehacknutelná". Uvedené číslo mi spíše připomíná spíše počet návštěv *Neviditelného psa* (to první číslo!). A nebo je to počet návštěv veřejných WWW stránek Pentagonu? V tom případě bych nerad byl jeden ze stopadesáti nevinných návštěvníků, kteří jsou stíháni.

Pokud je ovšem vše tak, jak se v MF DNES píše, vyvstává nám nutně otázka, zda je počítačový provoz (zvláště pak připojení na Internet) pro organizace vyžadující utajení takovým přínosem. Je to totiž jednoduchá matematika - V Pentagonu *snad* **nebylo** před computerizací nasazeno 162 500 cizáckých špiónů! Pro *Emeriku* špatné, ale pro nás, jako malou zemičku s chabou armádou a bez paktů... Jistě jste již viděli film *Válečné hry (War games),* který je prý natočen podle skutečnosti.

Ta dodávka z pizzerie už odjela, takže vám můžu prozradit ještě něco více. Jeden *emerický* přítel mi e-mailem poradil: *„Nejlepším místem, kde začít s hackováním jsou rozsáhlé sítě jako je AT&T, protože jsou bezpečnější, hodně lidí je už hacklo, takže Ti zkušenější kamarádi mohou pomoci. Navíc je v takovém počtu volajících naprosto nemožné, aby si Tebe někdo všiml a natožpak Tě chytil. Kdyby tě přece jenom polapili, nic neprozrazuj, mlč a najmi si dobrého právníka."* Pro vyšetřující orgány podotýkám, že se touto radou neřídím, ani řídit nebudu, protože s hackováním nemám nic společného.

Ale asi jste už četli knížku *Bruce Sterlinga* s názvem *The Hacker Crackdown.* V první kapitole se mimo jiné dočtete, že 15. ledna 1990 (myslel jsem si, že to stihnu na své narozeniny, ale zpozdil jsem se jen o tři dny) naprosto zkolabovala největší americká a takřka monopolní telefonní síť AT&T. Půlka USA se ocitla *jen* na devět hodin bez telefoního spojení. Prý za to můžou *hackeři.* A viníci kolapsu mamutí sítě nebyli dopadeni.

O zneužívání informačních superdálnic byla i jedna reportáž TV Nova v pořadu *Na vlastní oči,* kde reportéři zděšenému národu tvrdili, že na BBS SPT Telecom a. s. lze získat návod na výrobu jaderné bomby. Inspirován naší komerční televizí jsem si stáhnul souborek *JADPUMA. ASC* a pobaveně se usmíval. Pokud by podle tohoto návodu někdo chtěl vyrobit jadernu bombu, musel by být multimilionář a tuším, že se podrobné informace přikládají ke každému kilogramu plutonia, které můžete koupit na černém trhu. Za druhé by na sestavení této bomby stačila středoškolská fyzika, protože připlácnout na sebe dvě polokoule uranu dokáže každý. V souboru je popsáno dokonce i tak složité zařízení, jako čtyři šestimetrové trubky upevněné do čtverce ne které přiděláte ty dvě polokoule. Nádherný příklad toho, jak dokáže TV Nova udělat z komára velbloúouda. Pokud najdete ve svém sklepě čtyři šestimetrové trubky s nějakým rozpůleným svítícím míčem, nechte je ležet, hned se pro ně vrátím.

Pokud si ještě myslíte, že *hacker* je holeňokopač, nekupuje si už Excalibur, ale předplaťte si Mateřídoušku, popřípadě Psa Nováka.

KANGAROO čili Jan Šípek
All rights reserved!
Pa.

Čtenář, jenž nám zaslal tento zajímavý příspěvek, se námi vsadil, že tohle určitě „votiskneme", a jak všichni vidíte - vyhrál. Honzovi děkujeme za článek a zasíláme věcnou cenu - hru **Torin's Passage. —KozLeek**

■ Je to divné - Excalibur 33

Všem Matistům

Vážení lidé, mám tu další zprávy o Maťovi - včetně tolik tajuplných informacích o hardware.

Maťo je postaven a stojí na procesoru Notorola 45 a 144 koprocesorech. Za zmínku z nich stojí alespoň GRAMUS, který má na starost přenos dat mezi Maťem a gramofonem.

Velikost paměti RAM i ROM je díky specifikám tohoto počítače nekonečná. V Romce je systém MultiAsking, o kterém až později. Velikost paměti RAM je velice důležitá, protože na jednu gramofonovou desku se vejde 960 GB (necelých). Na trhu jsou už i sedmideskové hry!

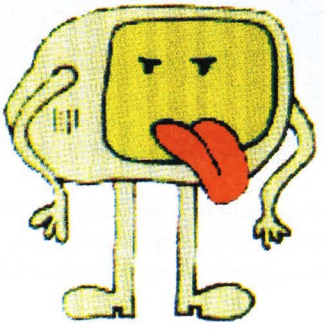
Co se týče grafiky je Maťo opět dál než všechno, co bylo ve vesmíru vytvořeno. Zvlášť zajímavý se jeví režim Overscreen, který umožňuje zobrazení grafiky okolo obrazovky - prý mnohem lepší než Virtual Reality!

Další zvláštností je systém s jehož pomocí lze vyřešit jakýkoli problém (co dnes na sebe, světový mír, AIDS, jíst maso? atd.) Tento systém se nazývá MultiAsking. Prostě zadáváte Maťovi otázky a on stejně plynule odpovídá. *(Tady se zjevně jedná o ne zcela pravdivou reklamu. Systém sice umí řešit i tak závažné otázky jako zda jíst maso, co na sebe, ale zvláštnosti řešení systému způsobily, že se týmu expertů zatím nepodařilo přesně určit na kterou z otázek právě Maťo odpovídá. -red)*

Bohužel Maťo způsobil úpadek našich oblíbených značek. IBM přešla na výrobu pastiček na myši a Commodore soupeří s Atari na trhu dětských ponožek. Pokud snad vlastníte Amigu nebo PC, zkuste to za městem - tam většinou bývají smetiště.

Ale v žádném případě ty krámy nevyhazujte na nepovolených skládkách. **—CAM**

Omlouváme se za opakované otištění druhé části seriálu „Maťo" v čísle 58. Další MAťočlánky najdete v Excaliburu 36 (třetí část) a v Excaliburu 34 (první část).



■ Recenze - Excalibur 31

Auction

Staňte se dobrým obchodníkem majetku.

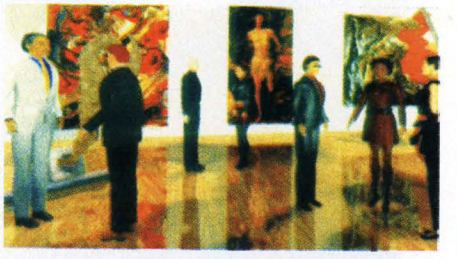
Kdo by se nechtěl státi alespoň ve hře obchodníkem, který může prodávat saxofon Billa Clintona, nebo baseballové družstvo Atlantida? Kdo by si nechtěl koupit hokejové mužstvo Los Angeles Kings nebo Pitsburg? Kdo by... No ale to jsem se nechal zase unést, co? No prostě kdo by nechtěl být obchodníkem, který může kupovat a prodávat snad úplně všechno? Já osobně věřím, že vás je opravdu hodně. Sami asi dobře víte, že v reálném životě se vám to již nepodaří. Nyní ovšem toho nemusíte litovat, protože firma Millennium přišla s něčím naprosto novým. To nové je pochopitelně hra a nese jméno Auction. Že se jedná o něcdo naprosto jiného a nepřirozeného, se dozvíte v následujících řádkách, kde se již budu věnovat samotné hře.

Jak jsem se již zmínil, hru udělala firma Millenium, která se například znemožnila hrou Moonshine Racer. Po tomto propadáku by si asi každý řekl, že tato hra je již odepsána. Ale není to pravda. Firma se totiž začala soustředit na hry, kteé se nacházejí na CDčku, neboli hry na CD-ROM. Předem můžu říci, že hry na CD-ROM se jim velice daří. To je mimochodem znát i na dnes recenzované hře Auction. Hra ovšem není na jedno CDčko, ale rovnou na dvě. To je skok, co? Nejdříve dvě diskety a nyní rovnou dvě CDčka. Díky dvěma CDčkům obsahuje hra film, který obsahuje, jak se hra vyvíjela a dělala. Také se ve hře nachází skoro dvaceti minutové intro a mnoho skvělých animací.

Teď již ale opravdu ke hře. O co tedy jde? Ve hře je účelem obchodovat s různým majetkem a s různými lidmi. To znamená, že vy například koupíte již zmiňovaný saxofon prezidenta Spojených Států Billa Clintona a teď ho můžete prodat. Prodej je v této hře mimochodem to nejdůležitější. Prodávat totiž můžete více lidem. Například od jednoho obchodníka, který se zajímá o obrazy, dostanete je 500.000 $ a ten, který se zajímá o hudební nástroje, třeba 700.000 $. Nástroj také nemusíte prodat hned, ale třeba až za několik let, protože tím získá na historické ceně a vy ho prodáte daleko dráž. Takto to samozřejmě není s hokejovými nebo s fotbalovými týmy, ty by pochopitelně zestárly, a pak by se asi hodily jen do domova důchodců.

Druhou a v této hře nejdůležitější věcí je nákup. Je to něco podobného jako s prodejem. Věci staré, tím mám na mysli věci starožitné, stojí dráž než nové (v tomto případě mluvím o nákupu obrazů). Ano, čtete správně, v této hře jde kupovat a prodávat skutečně všechno.

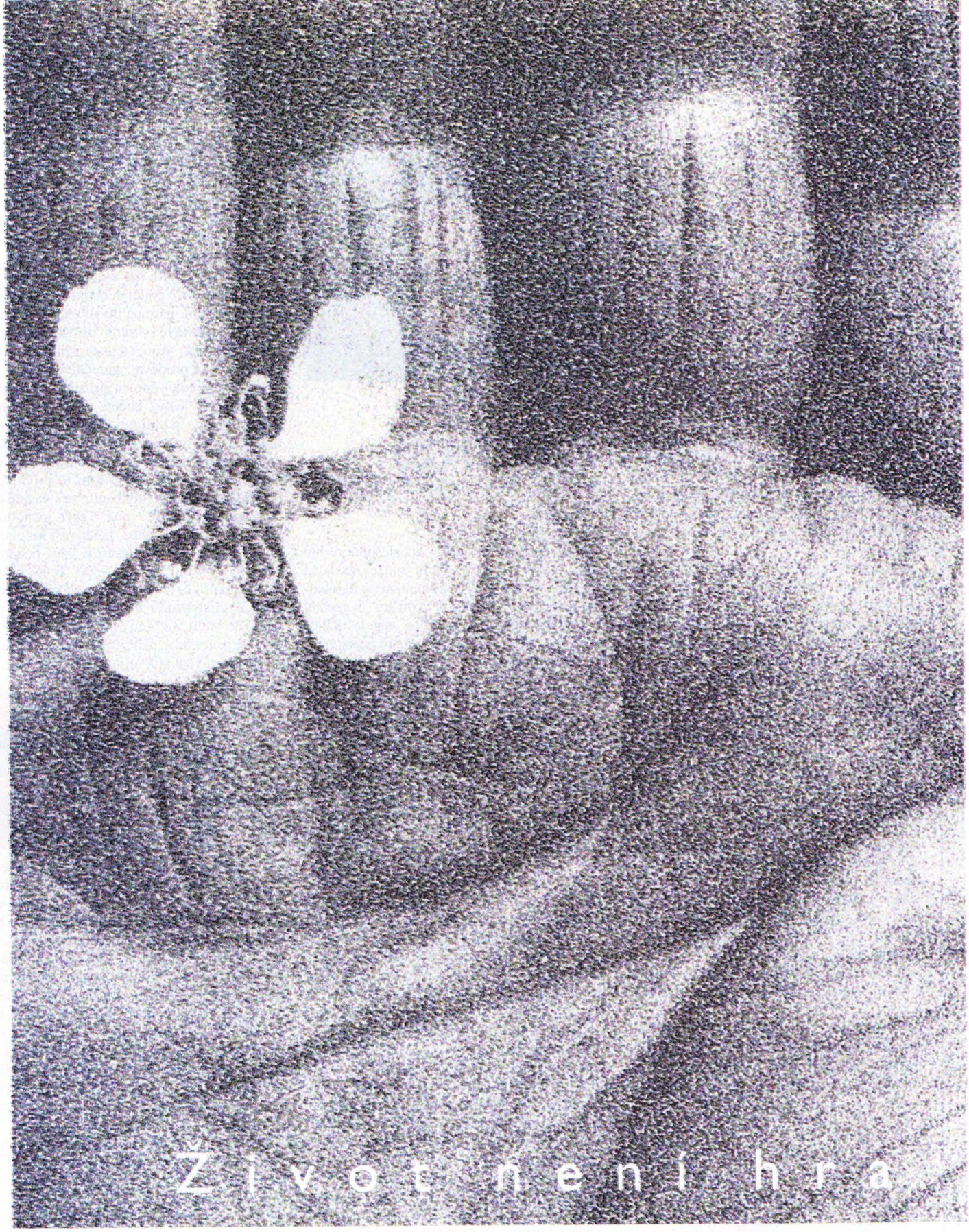
Teď se budu věnovat principu a stretegii obchodování. Když chcete například koupit pozemek, kde později postavíte třeba hotel, musíte o něj hodně bojovat. Boje, to ovšem neznamená mečem nebo pistolí, ale rize obchodnicky v aukční síni. Tam to probíhá opravdu dramaticky. Předháníte se s vašimi obchodními nepřáteli v ceně. Takže jednoduše, když nemáte více peněz, nežli vaši kolegové, máte alespoň smůlu, protože vám pozemek vykoupí a vy můžete více šetřit. Tento postup se týká například i obrazů a jiných starožitnýh věcí. Zajímavostí je, že firma Millenium přibalila do krabice s hrou i bloček, do kterého si můžete psát kurzy peněz na burze, nebo ceny obchodních věcí atd.



Jak je vidět, dali si hodně záležet s reálností hry. Ptáte se, jak to dopadlo s grafikou, hudbou a zvukovými efekty? Předem vás mohu upozornit, že velmi dobře. Grafika běží v SVGA a je velmi realistická. Možná, že je to ta chyba, protože postavy jsou sice dělány v 3D rozměrech, ale vypadají spíše jako loutky. Pohybování je také velmi rychlé a dobré. Hudba je výborná po všech stránkách a nechybí jí správný obchodnický říz. Zvukové efekty jsou dobré, postavy mluví, je slyšet i chůze, prostě super. Nevýhoda téhle hry je snad jen v tom, že běží pouze pod Windows, ale to se dá u dobré hry rychle přehlédnout.

Na řadu přichází již běžné porovnání. Tuto hru snad nejde ani k jiné hře přirovnat. Je to prostě skvělý originál. Snad s jednou hrou by to šlo a to s Dino Park Tyccon. Jedná se totiž také o hru, kde se obchoduje v aukční síni, ale jinak to nemá vůbec nic společného, jak po grafické, tak i po hudební stránce.

Na závěr bych řekla, že tato hra je opravdu dobrá a ten, kdo by se chtěl stát obchodníkem nebo kterého to alespoň trochu láká, ať si tuto hru rychle koupí a ponoří se do hlubin obchodů. **—Shadow**



Na realizaci a zveřejnění inzerátu se sponzorsky podílely firmy Trinitas-Javorovi, TIGRIS spol. s r.o., PCP, Martin Ludvík (EXCALIBUR).

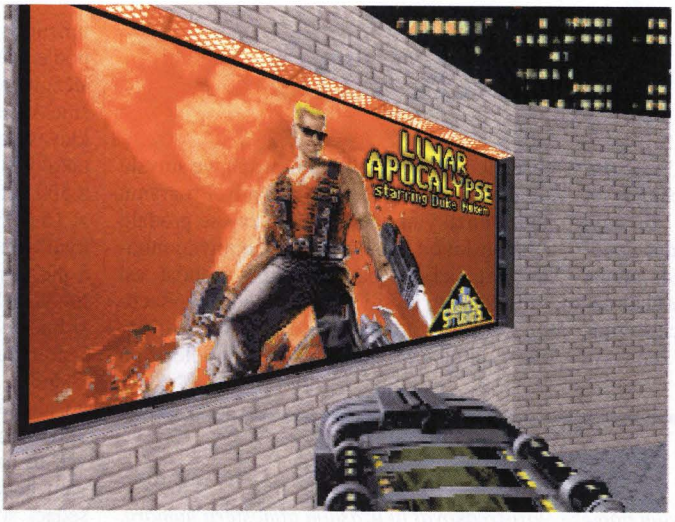
ADRA

Mezinárodní humanitární organizace pro pomoc a rozvoj ADRA pomáhá všude tam, kde jsou lidé přímo ohroženi na životě v důsledku přírodních katastrof, hladomorů, epidemií nebo válečných konfliktů. V ČR ADRA pracuje od roku 1992. ADRA ČR se sídlem v Praze má pobočky po celém území Čech a Moravy.

Vaši pomoc můžete odeslat na tato čísla účtů:
ADRA - Adventistická agentura pro pomoc a rozvoj, bankovní spojení: Česká spořitelna Praha 5, č.ú. 759450-058/0800, IČO: 45251118, DIČ: 005-45251118, zaregistrováno Obvodním úřadem pro Prahu 5, dne 29.5. 1992 pod č. 2/92/OOS
Kontakt: ADRA - Adventistická agentura pro pomoc a rozvoj, Peroutkova 570/83, 158 00 Praha 5 - Jinonice

Nepodařené Vánoce

K Ježíšku jsem obdarováván užitečnými věcmi, jako jsou fusekle, košile a chlast (tento ze strany tchána, švagrové, synovce - zdá se, že vzdálenější větev příbuzenstva realističtěji odhaduje mé zdroje radosti, než moji nejbližší). Opravdu radostné věci si tudíž musím koupit sám. Co na světě mám? Počítač, Internet. Sedím u toho od rána do večera a čumím na písmena. Potřebuju si někdy od toho odpočinout, běhat, skákat, střílet, rvát se - k tomu mi slouží počítačové hry. Dohrál jsem neslýchaně krvelačnou hru *Duke Nukem 3D* a pustota se vkradla do mého příbytku. Naštěstí se dozvídám, že prodávají nové úrovně hry. Nevadí, že nejzlejší Jinoplanetník byl rozdrcen mými pancéřovými pěstmi! Jsou i jiní Jinoplanetníci!



Tak jsem hrál - vola. Onen podvod se jmenuje *Duke!ZONE,* píše se na tom, že je to authorized edition a doslova zde stojí - překládám z originálu *„Duke!ZONE* úrovně vám poskytnou tytéž třeštivé 3D akce, jaké jste prožívali v *Duke Nukemovi 3D.“* Shit of shits! Původní *Duke* je až groteskně surový (má v sobě ale možnost zaheslovat krev a nahaté ženské, aby nebyla ohrožena mravní výchova dětiček, na mé mravní výchově se už nedá nic zkazit), avšak je úchvatně výtvarný, důmyslný, mnohdy ironický a troufnu si říct, že je to svým způsobem umělecké dílo. *Duke!ZONE,* nabízený jako pokračování, je směsice amatérsky (doslova!) vyrobených úrovní. Jako součást hry o *Dukemovi Nukemovi* je totiž editor pro vytváření vlastních bludišť s příšerkami, takže si sami vyrábíte hru. Někdo zametl na lopatku pět set takových výtvorů konzumentů, jsou tam i jejich e-mailové adresy, jsou to patnáctiletí kluci, navíc špatně programovaných, takže kupříkladu jedna příšera je nesmrtelná a vždycky vás zabije a pak se ta hra nedá hrát. A co horšího, nový „uživatelský“ konfigurační soubor zaprasí váš původní konfigurační soubor, takže zničí i originálního *Duke Nukema.*

Proč tím obtěžuji - myslím, že věc má obecnou rovinu. Nemám rád počítačové pirátství a snažím se mít software legální (potíže jsou se sharewarem staženým z Internetu, neboť, sorry, číslo své karty drátům nesvěřím). *Duke Nukema* jsem si koupil v krámě a taktéž i toto pseudopokračování, za osm set babek! To není málo peněz za hormadu smetí. Tentokrát je výrobce a prodejce pirát a zločinec a já proti tomu zásadně protestuji. Na krabici není jediné upozornění, že jde o lidovou tvořivost, nikdo vám neřekne, že velká část oněch úrovní je určena pro síťovou hru (takže jsou bez příšerek). Osobně znám dovozce a protože je kamarád, nejmenuju ho a hned v pondělí (ten shit jsem koupil v sobotu) ho budu týrati. Zatracené Vánoce! Bez *Duke Nukema* si budu muset nakonec sednout k stromečku a místo odpalování raketometů budu pálit prskavky. Smutný to konec!

PVPK - První Vznešená Pravda Kyberprostoru

Mitchell Kapor. V rámci přednášek o demokracii Internetu jsme jednou hovořili o sociálních dopadech migrace v kyberprostoru (to je o možnostech svobodně se pohybovat a vytvářet tak sítě a služby, které předtím existovaly jen izolovaně).

Například uživatelé společnosti America On Line využívali jen své omezené sítě, ale s rostoucí popularitou Internetu začali lokální poskytovatelé služeb umožňovat svým účastníkům migrovat. K přechodu do světa Internetu nikdo nepotřeboval pas.

Co se asi stane, když se předtím oddělené populace, každá s odlišnou kulturou a normami, začnou najednou stýkat? Kdyby se tohle odehrálo ve skutečnosti, asi by došlo k násilnostem.

Jeden student totiž podotkl, že byl jednou členem jedné diskusní skupiny na Internetu, když se do ní přihlásil i člen AOL, a věděl prý předem, že příspěvek toho nového bude mimo mísu.

Zeptal jsem se: Odsoudils ho předem, aniž jsi slyšel jediné slovo. Kdybys takhle reagoval ve skutečnosti, jaká by asi byla jeho reakce?

Student pochopil. Šlo by o nějaký -ismus. Abychom to odlišili od rasismu, sexismu a dalších, nazvali jsme to domácismus (domainism), protože jde o stereotypní negativní názor, založený čistě na tom, ze které strany kyberprostoru ten či onen člověk pochází a jakou to jedině správnou teorii o podstatě života v kyberprostoru uznává.

Jde totiž o tom, že záleží jak na tom, co nám kyberprostor nabízí, tak na tom, co mu poskytujeme my. Nekonečné nové možnosti tohoto média - stále větší decentralizace autority a kontroly, stále větší moc individua a komunit - totiž stojí za naši pozornost, je ale třeba si uvědomit, že ani v tomto novém království neunikneme svému lidství.

Tohle je První Vznešená Pravda Kyberprostoru: sebe si stále nosíme sebou.

Všechno to, čím jsme jako individua a společnosti - ať jsme nadšenci, romantici, naivové, kariéristé, netrpělivci, praktici, nebo sobci - všechno se manifestuje i v nehmotné realitě zvané kyberprostor. Tam, kam lidé putují ne tělesně, ale slovně.

Kyberprostor nás zbaví předurčenosti sexu, věku, rasy a třídy, které tak formují naše sociální vztahy, takže bychom mohli podlehnout dojmu, že v dokonale neutrálním prostoru bychom mohli vystupovat zcela nově. Ale První Pravda tento naivní pocit usvědčuje ze lži. Pomáhá nám tak preventivně nenechat se chytnout do pasti nekonečných forem virtuálních realit. Pokud však dokážeme odhodit své předsudky, kyberprostor bude více než dalším královstvím, plným možností pro duchovní probuzení, nebo pastí dalších iluzí. To ale už záleží na každém z nás.

(Mitchell Kapor je profesor mediálních umění a věd na MIT, USA. Je autorem programu Lotus. Do roku 1995 řídil nadaci Electronic Frontier. http://www.eff.org)

Tento článek jsme získali ze „Světa namodro“ jehož adresa jest: **http://modrysvet.codalan.cz/**

ZPRAVODAJOVÉ HLÁSÍ

Nejsme všude. Jinak je to s našimi čtenáři - zpravodaji. Pokud vám bude připadat něco ve vašem okolí zajímavé (a bude se to týkat počítačů), řekněte to - jako vždy - nejen všem svým známým, ale své skutečně pravdivé zprávy sdělte i čtenářům EXCALIBURU. Co vám brání, abyste také vy nepředložili ke společné hostině právě vaší lahůdku? Pokud se v oblasti vašeho působení nevyskytlo nic mimořádného, můžete přispět do ostatních čtenářských rubrik.

Určitě nepřijdete zkrátka, protože zveřejnění vašeho příspěvku vám kromě nehynoucí slávy přinese i hmotné nebo finanční zlepšení vaší situace. **-ml-**

JE TO DIVNÝ

Virtuální přítelkyně

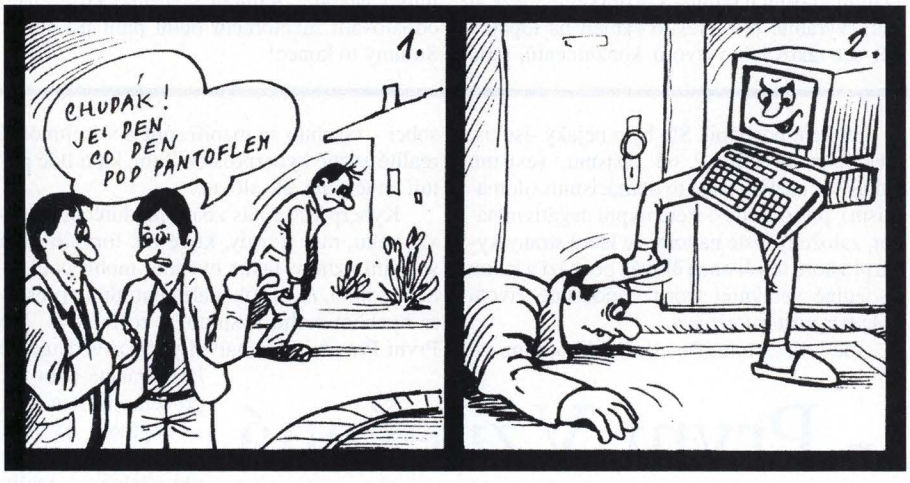
Vdnešní době představuje Japonsko pro vás (nás) zemi takových technických možností a vymožeností, že my, v Evropě, si právem musíme připadat poněkud méněcenní (nezoufal bych, každá mince má rub a líc). Toto téma bych přenechal někomu kompetentnějšímu, ale rád bych se zmínil o nové módě, která dnes frčí v zemi vycházejícího slunce. Virtuální vztah, ve smyslu simulátor přítelkyně se vším všudy. Programů pod všelijakými podivnými názvy se prodalo v Japonsku od loňských Vánoc opravdu mnoho. Typická tvorba „děvčete" probíhá asi v tom duchu, že si vybíráte v podstatě všechno. Od barvy a délky vlasů přes velikost poprsí a zálibu v černém krajkovém prádle až po umění vařit. Čili si můžete vytvořit přítelkyni podle svého gusta. „Přítelkyně" si nikdy nestěžuje, netrpí náhlými bolestmi hlavy a zvyšuje vaše sebevědomí větami typu: „Do té klávesnice bušíš velmi hezky, miláčku", „Jsi takový mistr, Pepo" atd. atd. Naprostá většina z 500 000 hráčů jsou (samozřejmě) muži mezi 16 a 35 lety. Není divu, na takovou „přítelkyni" nemusí nikdo žárlit, nikoho neobtěžuje a nic nestojí. Plánuje se evropská lokalizace tohoto těžce specializovaného software, takže si budete moci vytvořit „přítelkyni" s láskou k fotbalu, pivu a se jménem jako Naomi, Claudia, Pamela pro nečeskou Evropu a Calamity Jane, Magdalena Dobromila nebo Terka Perka (hahahaha) pro Čechy. Ale u dívek to nekončí. Takový virtuální „pejsánek" vám nenadělá na nový koberec, nepoblinká sedací soupravu a cvičit a drezírovat si ho můžete stejně jako opravdického psa.

Budoucnost ve hrách, které jsou opravdové jako život, vidí jeden ze šéfů simulátorového giganta, firmy *Maxis*. Jejich *SimCity3000* by mělo pomocí Internetu přinést zábavu tisícům lidí najednou (čistá teorie, zatím). Po stažení příslušného software budete po *SimCity* chodit, řídit auta, létat helikoptérou atd. Zpočátku by mělo být získávání takovýchto vylepšení zdarma, ale jen do té doby, než se lidé na virtuálním světě stanou závislými (klasický postup). Ale to už dávno budete balit virtuální holky, venčit virtuální hafany a vychovávat děti, které nebudou mít beďary, závislost na drogách nebo alkoholu a kroužky v nose. **—Clever & Smart**

Autor čerpal z těchto pramenů:
- materiály firmy Maxis
- Computer Trade Weekly č. 583

CHECHTY

Kdo by se nechtěl smát? Excalibur vám pomůže zprostředkovat tu úžasnou atmosféru humoru, která je pro kohokoliv tolik důležitá. Rozesmějte lidi! Pošlete nám své chechty a pokud u nás vzbudí smích, rozšíříme onen smích mezi další uchazeče.



NÁMĚT: RENÉ BAIRICH, KRESBA: ROMAN BUREŠ

TESTY PRODEJEN

JRC Megastore

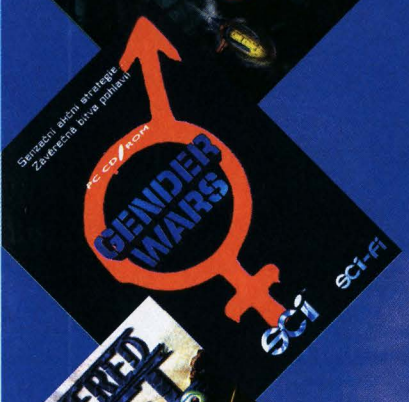
Přijíždím tramvají na Pavlák. Rozhlížím se po nějakém bombasticky vyhlížejícím obchodě. Nikde nic, co by svým vzhledem odpovídalo skvěle vedené reklamní kampani. Skrz holé větve na chvíli prosvitne několik žárovek. Pohlédnu tím směrem, prohlédnu si nenápadný krámek a nad ním čtu: „JRC Megastore." Tak malej kamrlík? Megastore? Co?

Vykročím kupředu, zpátky ni krok. Ještě pár metrů přede dveřmi vypadá megastore podobně jako obchůdek v Martinské. Uvnitř mě však čeká šok. Prostorný, překrásný interiér, u pokladny uctivý pokladní, všude plno světýlek a nových i starších titulů. Chlapci prodavači pozorně naslouchají přáním zákazníků a se vším ochotně poradí. Na Saturnu, Playstationu i Peeceečkách běží nejžhavější pecky, které si případný zájemce může na vlastní kůži vyzkoušet před tím, než si hru koupí. Prostě nádhera. Nedávno se v JRC vyskytovaly i novinky pro Amigu, jeden prodavač se dokonce vyjádřil v tom smyslu, že by se ty nejočekávanější projekty daly dovážet dál. Jenže jeho utopická vize se pravděpodobně nevyplní. Nevadí, těm, kdož vlastní PC nebo nějakou konzoli, se v JRC Megastore bude jistě líbit! **—Joe**

HRY PRO ČESKÉ HRÁČE

Albion 1490
Jedna z nejlepších RPG dobrodružných her všech dob. Fantastické a také neuvěřitelně rozsáhlé dobrodružství na planetě Albion s nádherným grafickým zpracováním a dokonalým vývojem postav. Tato hra je plná života, tajemství, překvapení a kouzel. Je čas vydat se na cestu cizím světem, ve kterém nevíte, komu můžete věřit.
• ČESKÝ MANUÁL

Archimedean Dynasty 1490
Strhující akční hra, která se odehrává pod hladinou moře v superjemné a fantasticky plynulé 3D grafice v 65 tisících barvách. Čeká na vás 60 rozsáhlých a tuhých misí, 4 typy ponorek a arzenál 30 smrtících zbraní. Neustálé vylepšování vaší ponorky, hra světel a stínů, moře doprovodných sekvencí a přesné ovládání – Archimedean Dynasty zkrátka patří mezi hry, na které se nezapomíná.
• ČESKÝ MANUÁL



Gender Wars 790
Střílečka se strategickými prvky, která ukazuje, kam až by mohla dospět snaha o křečovitou emancipaci žen. V této válce pohlaví můžete hrát 28 misí ve 12 sektorech za muže i za ženy. Tato hra, která tak trochu připomíná známý Syndicate, nabízí SVGA grafiku, originální humorný scénář a hlavně tuhou pařbu. Je čas postavit se na správnou stranu!
• ČESKÝ MANUÁL

Shattered Steel 1390
Strhující třírozměrná akce s nádhernou grafikou, ve které budete řídit ocelové roboty. Čeká na vás 50 vzrušujících misí plných akce, střelby a škvařícího se kovu. Za zmínku stojí i skvělá podpora hry více hráčů po síti (až 16 najednou!). Vítejte v ohnivé bouři!
• ČESKÝ MANUÁL

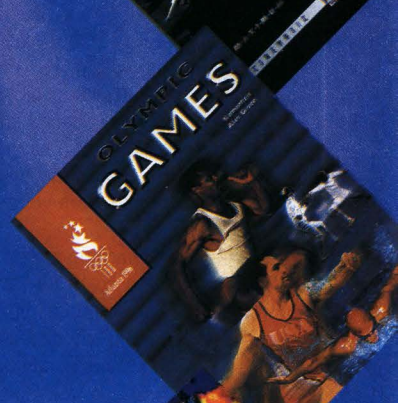
XS 1490
Simulátor gladiátorských soubojů budoucnosti, ve kterém na vás čeká 60 inteligentních a velmi silných protivníků. Skvělá možnost síťové hry, kde může chybějící spoluhráče nahradit počítač. Každý bojovník v této hře má svůj vlastní styl, zbraně i schopnosti. VAROVÁNÍ: Tato řežba není vhodná pro začátečníky!
• ČESKÝ MANUÁL

PC CD/ROM

Alien Trilogy 1190
Noční můra plná černé smrti a slizkých zabijáků je tady jako nová 3D akce. Skvělá grafika a zvuky jsou zárukou, že vše, co zatím znáte jen z filmů, zažijete skutečně na vlastní kůži. Atmosféra je tak dokonalá, že chvílemi uslyšíte i tlukot vlastního srdce...
• ČESKÝ MANUÁL

Blood & Magic 1390
Hra ze světa Forgotten Realms (AD&D), která spojuje realtimovou strategii se světem fantasy takovým způsobem, že může směle konkurovat i těm nejlepším čistě strategickým hrám. Svět plný kouzelníků, bojovníků, draků, wyvernů a goblinů čeká, až ho objevíte. Ale neotálejte příliš dlouho, protože zatímco čtete toto povídání, může být vypálena celá země.
• ČESKÝ MANUÁL

M.A.X. 1390
Válečná sci-fi strategie, která kombinuje prvky strategií na kola i v reálném čase. Tato hra nabízí neomezenou možnost výběru: osm frakcí, 50 pozemních, vodních i vzdušných jednotek, volitelná rychlost hry i délka tahu. Samozřejmě nechybí ani SVGA grafika a možnost síťové hry. Po záplavě her typu Duna II je tady konečně pořádné osvěžení pro všechny milovníky originálních strategií. Hrajte na M.A.X.!
• ČESKÝ MANUÁL



Olympic Games 990
Zpracování olympijských her v Atlantě, které obsahuje 15 disciplín (lukostřelba, běh na 100 metrů, hod diskem, hod oštěpem, skok o tyči, skok vysoký, trojskok, skok daleký, vzpírání, šerm, plavání, ...) Vše v třírozměrné grafice a s komentářem jako v televizi. Při hře více hráčů (až čtyři najednou) se určitě výborně pobavíte.
• ČESKÝ MANUÁL

SWIV 3D 1490
Legendární SWIV se vrací! V této výborné třírozměrné řežbě, která je celá v češtině, budete řídit helikoptéru, buginu, sněžný skútr nebo vznášedlo. Čekají na vás desítky tuhých misí, ve kterých se pořádně zapotíte. Vše je doprovázeno nádhernou hudbou i grafikou. Bitva všech bitev se vrací!
• KOMPLETNĚ V ČEŠTINĚ

JRC INTERACTIVE

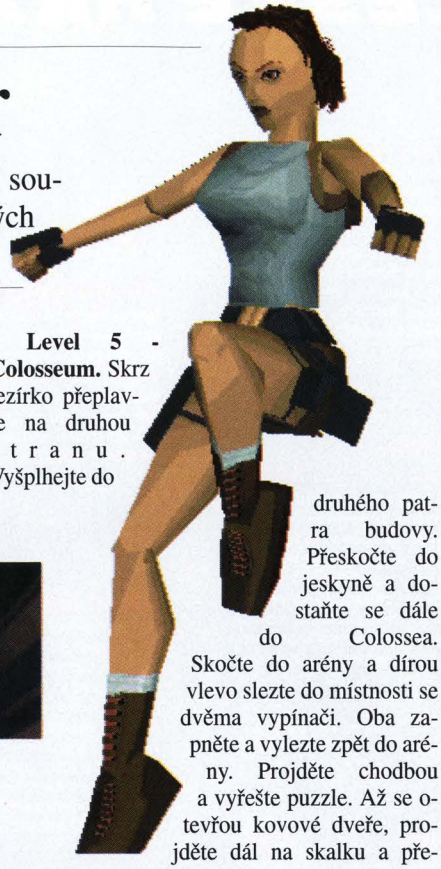
Zakoupíte v prodejnách JRC.

Zásilková služba: JRC Direct, P.O.Box 28, 160 17 Praha 6, tel./fax 02 - 20 51 33 33
Prodejna: JRC MEGASTORE, Nám. I.P.Pavlova 3, Praha 2, tel. 02 - 24 24 01 23
Vyžádejte si kompletní ceník.

NÁVOD

Tomb Raider

Tento návod berte spíše jako orientační soupis veškerých důležitých činností, kterých je třeba k úspěšnému dokončení hry.



Level 1 - Caves. Nalezněte cestu k mostu, kde chodba ven je napravo. Zavřené dveře v další místnosti otevřete vypínačem nad druhým stupněm. Rychle přeskočte přes střední schod ke dveřím a ven. V místnosti s propadajícím se stropem slezte vzniknuvším otvorem, najděte vypínač, popř. lékárničku, a vypadněte ven.

Level 2 - City Of Vilcabama. Od vchodu běžte vlevo do velké haly, kde jsou dveře s vypínačem. Projděte dovnitř, přeskočte chodbu, odsuňte kvádry a najděte stříbrný klíč a zlatou sošku. Klíč použijte opět ve velké místnosti na velké dveře. Projděte dále a pozotvírejte všechny troje dveře. Až se někde dál propadnete do vody, proplavte tunýlkem do chodby s vypínačem. Zapněte ho, a v dolní místnosti použijte sošku k opuštění patra.

Level 3 - Lost Valley. Pokud chcete brokovnici, přeskákejte vodní tok směrem vlevo až k mechanismu, pod nímž vlevo bude ležet zmíněná zbraň. Poté se vraťte a skočte do proudu. Dole uvidíte velký otvor ve skále. Prolezte do další jeskyně a vyšplhejte nahoru. Teď musíte najít tři ozubená kola ke spuštění mechanismu. Jedno je v jeskyni pod malým vodopádem. Druhé v chrámu na konci zahrady a třetí na druhé straně mostu. Koly poté zprovozněte mechanismus. Level opusťte dveřmi za původním velkým vodopádem.

Level 3B. Vypínačem napravo otevřete dveře. Těmi projděte a za kvádry zapněte vypínač. V tomto levelu musíte splnit 3 puzzly, které se nacházejí v každé ze 3 chodeb. To vám pomůže k získání zlatého kruhu. U exitu si dejte pozor na Larsena.

Level 4 - St. Francis Folly. Přesuňte bloky na oba znaky. Dveřmi projděte a zapněte obě páky. Vraťte se do místnosti a vyšplhejte na sloupy. Zde musíte nalézt (v tomto patře) páku snižující hladinu vody v tunelu. Až páku najdete a voda sleze na přijatelnou výši, vejděte do hlavní místnosti, kde musíte zkompletovat všechny puzzly. Ty vyžadují čtyři klíče, k nimž je cesta značně komplikovaná. Ty vám poté umožní opustit patro.

Level 5 - Colosseum. Skrz jezírko přeplavte na druhou stranu. Vyšplhejte do druhého patra budovy. Přeskočte do jeskyně a dostaňte se dále do Colossea. Skočte do arény a dírou vlevo slezte do místnosti se dvěma vypínači. Oba zapněte a vylezte zpět do arény. Projděte chodbou a vyřešte puzzle. Až se otevřou kovové dveře, projděte dál na skalku a přeskočte do césarův balkón. Zapněte skrytý vypínač a otevřete troje dveře v aréně. Najděte stříbrný klíč, který použijte k opuštění patra.

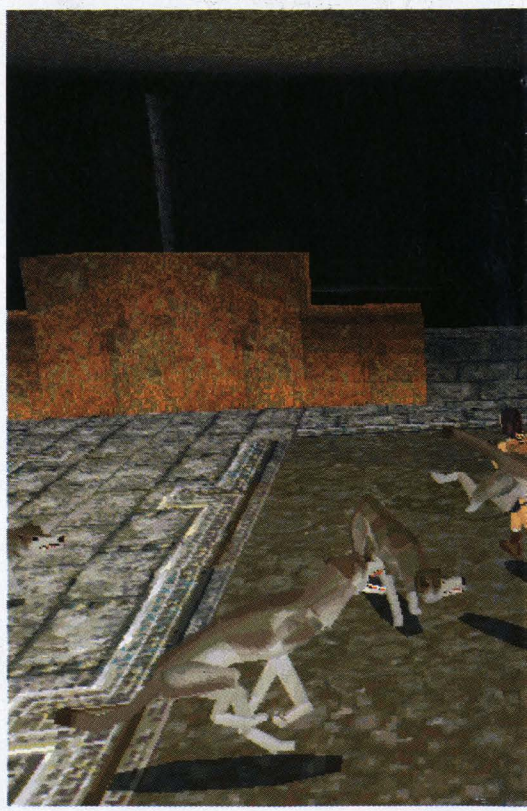
Level 6 - Palace Midas. Po vylezení z vody běžte doprava. Vyběhněte schody do místnosti se čtyřmi dveřmi. Znaky nad nimi představují polohy pák, které naleznete poblíž. Otevřete všechny dveře a nalezněte všechny kusy kovu (olova). Ty pak použijte na Midasovu ruku, čímž je změníte na zlato. Vzniklé cihly poté pak narvěte do dveří v další místnosti a vypadněte ven.

Level 7 - Cistern. Najděte oba rezavé klíče a použijte jeden z nich k otevření dveří stejné barvy. V následujících místnostech nalezněte stříbrný klíč. Až ho budete mít, vylezte na balkón s oplocením a přehoďte páku. Zvednete tak hladinu vody. Teď použijte druhý rezatý klíč, čímž si dopomůžete k získání klíče zlatého. Proplavte teď malým tunýlkem ve vodě. V cisterně přehoďte páku. V některém z tunelů naleznete další stříbrný klíč. Oběma stříbrňáky otevřete dveře za balkónem. Dál použijte zlatý klíč, odtáhněte bloky a propadněte se do dalšího patra.

Level 7B - Tomb of Tihocan. Proplavte tunelem, až naleznete páku ke snížení vody. Další pákou pak otevřete dveře. V místnosti bude ještě jedna páka, která otevře vodní příklop ústící do místnosti. Příklopem pak prolezte k další vodě. Tam pak skočte do vody. Proud bude silný, čili je ho třeba neprodleně přehodit. Další místnost ukrývá zlatý klíč. Tím otevřete dveře a splňte puzzle v následující místnosti, čímž získáte dva rezavé klíče. Teď najděte chrám. Až potkáte Pierra, nemilosrdně jej zabte a najděte zlatý kruh. Klíčem pak otevřete dveře a vypadněte ven.

Level 8A - City of Khamoon. Dojděte ke sfinze a najděte v její zadní části klíč. Ten použijte u jejích nohou k otevření dveří. Najděte místnosti se sochou kočky. Vlezte do vody a splňte všechny puzzly, až najdete vypínač snižující plochu kolem kočky. Běžte ke kočce a v následujících místnostech (mimochodem, máte rádi tygry?) naleznete další klíč. Ten použijte na dveře položené na vrcholku hromady sajrajtu.

Level 8B - Obelisk of Khamoon. Od vchodu běžte do místnosti s kvádry. Přesunujte bloky,



až najdete klíč. Tím otevřete dvoje dveře. Teď použijte nalezené čtyři páky ke spuštění padacích mostů. Na konci každého z nich je artefakt, tedy dohromady čtyři. Vylezte z vody otevřenými dveřmi a použijte artefakty na sloupy, resp. na otvory., a běžte pryč, bouchne to! (haha, vtipálek - red.) Tedy, chci říci, běžte pryč, nebouchne to.

Level 8C - Sanctuary of the Scion. Vyběhněte schody až úplně nahoru. Zde musíte nalézt dva vypínače, kterými otevřete dvoje dveře. Jeden se nachází na vrcholku skály. Druhý naleznete po vylezení na sloupy v blízkosti sfingy. V místnostech pak najdete dva klíče (Ankh key). Ty pak použijte na vrcholku sfingy. Až se propadnete do vody, hledejte páku, která otevře odtok vody. Až vás vcucne a vy se poté ocitnete na pevné zemi, vylezte nahoru a pak zase sestupně dolů k oběma sochám. Pákou na pravé z nich otevřete dveře na úpatí levé sochy. Projděte nahoru, zabte Larsena a seberte konečně třetí zlatý kruh!

Level 9A - Natlas Mines. Proplavte vodopádem a vlezte do chodby za ním. Použijte páku a otevřenými dveřmi pokračujte až ke stroji. Vejděte do chodby za kvádrem a pákou odkryjte chodbu za vodopádem. Nyní musíte nalézt tři pojistky. Ty pak použijte u jeřábu ke snížení barabizny. Pokračujte dále ke kovbojovi a zakilte ho. Pak skočte k páce, ale nezapomeňte se po pádu chytit. Poté přeskákejte přes sloupy až k bednám s TNT, z nichž jednu přesuňte do vedlejší místnosti a nedostižnou pákou ji vyhoďte do vzduchu. V uvolněných prostorách poté zneškodněte skejtujícího Kida. S uhýbáním před koulemi, přehazováním pák a přemisťováním bloků se dostaňte až nahoru, kde zabijte Boldyho. Vyskočte na vršek pyramidy a až sjedete dolů, otevřete pákou dveře od jedné

z budov. Uvnitř je klíč, který použijte k ukončení levelu 9A.

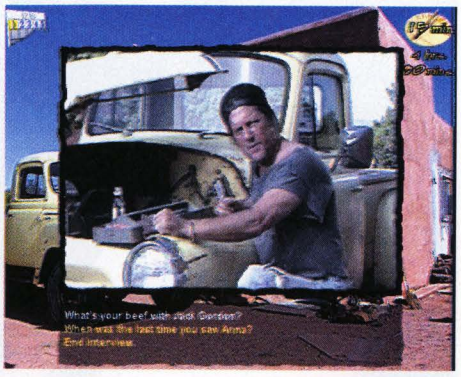
Level 9B - Atlantis. Nejprve musíte pomocí pák otevřít prostřední dveře. Těmi projděte a vydrápejte se až úplně nahoru. Dále se prodírejte standardním postupem až přijdete do místnosti s Larou-vetřelcem. Nesmíte samozřejmě střílet, neb se obluda opičí. Proto ji musíte utopit v lávě. Poté pákami otevřete dveře a zvedněte most (časově omezeno). Přeběhněte a u stroje zkuste vzít kruh!

Level 9C - The Great Pyramid. K otevření dveří musíte zabít obludku, či co to je. Pak pokračujte dále přes překážky a obtíže až ke stroji s kruhem. Ten rozstřelte a otevřete tak dveře. Slezte na most a z mostu dále do díry po pravé straně. Přes další nástrahy se dostanete až do místnosti s vodou a kývajícím se ostřím, tam skočte ke sloupům, kde se propadnete do vody. Až vyplavete, zabijte Natlu a po pilířích opusťte pyramidu. **—Karel**

NÁVOD

The Elk Moon Murder

Den první. Vaše první cesta povede na policejní stanici, kde vás obeznámí s případem. Hned jak skončí váš rozhovor s šéfem, obdržíte zprávu od Rebeky, posílající vás na místo činu. Jeďte tedy do ateliéru Anny Elk Moon. Prohlídněte si všechny drobnosti okolo zastřelené Anny a nechte si objednat seznam



všech hovorů, které se uskutečnily v den vraždy. Opusťte ateliér a ve vedlejším domě vyzpovídejte Jacka Gordona. Za možného pachatele označí ex-manžela zavražděné Roye Elk Moona. Promluvte si tedy s Royem a ten na oplátku obviní Gordona.

Přibližně v tuto dobu byste měli obdržet výsledek telefonních hovorů. Objeví se tak tři nové osoby Ames, Vaughan Dresner a Joe Edeta, ale těch si zatím nevšímejte.

Další, koho vyslechnete bude Paul Behlen, který vám sdělí důležitý fakt, a to že v noci, kdy byla Joan zavražděna, stála před jejím domem zelená dodávka. Dále poukáže na rozpory mezi Annou a Sonny Two Featherem a Edem Snyderem. Po rozhovoru si objednejte seznam všech zelených dodávek v oblasti Santa Fe. Obdržíte zprávu od Rebeky, abyste jeli za Carrie March. Ta vám poví o Keren Gordon, bývalé manželce Jacka Gordona a jejím vztahu k Edovi Snyderovi a o bývalém Franku Delganovi, který dříve od Anna kupoval její díla.

Den druhý. Nejprve vyslechněte trojici Keren Gordon, Sonny Two Feather a Ed Snyder. Všichni se budou tvářit pochopitelně zcela nevinně. Měli byste obdržet zprávu o zelených dodávkách. Zajímavé jsou zejména první dvě, jejichž majitelé jsou Tom McHorse a Frank Delgano. Jeďte tedy vyzpovídat McHorse. Bude se chovat dost divně, a tak na naříčení od Anny, že bere drogy, bude něco pravdy. Další zastávku udělejte u místního šamana Joe Edety.

Den třetí. Vyslechněte majitele galerie Franka Delgana. Po tomto rozhovoru dostanete naléhavou zprávu od vašeho šéfa, že byla nalezena zelená dodávka. Jeďte do Liquor Store a zatkněte Toma McHorse. Na stanici ho vyslechněte, a pak si prohlédněte všechny věci, které byly nalezeny v jeho dodávce. Dostanete další kázání od vašeho šéfa. Jeďte za šamanem, který vám řekne, že bájný hrnec nalezený u McHorse je falešný. Od této chvíle můžete mimo jiné zatýkat. Je však zbytečné, dělat to již teď, protože stále ještě není v případu jasno.

Znovu vyslechněte Snydera A Two Feathera a pak navštivte rezidenci Astrid Ames. Místní si však musíte promluvit s Ingou Mueller. Poví vám další informace o bájném indiánském hrnci, který patří Astrid. Astrid totiž měla odkázat tento hrnec svému synovci Rolandovi, ale nakonec se rozhodla darovat ho indiánské komunitě a Roland by byl možná schopen pro to vraždit.

Den čtvrtý. Vyzpovídejte samozřejmě Rolanda Amese. Kromě dalších detailů o hrnci vám nepoví nic podstatného. Další osoba, která něco o hrnci ví je Vaugham Dresner.

V tuto chvíli byste měli dostat hlášení o pokusu o vraždu Astrid Ames. Ihned k ní jeďte a zeptejte se jí na podrobnosti incidentu. Znovu navštivte Rolanda. Potom jeďte za Raymondem Wofwalkrem, který se zdá opravdu čistý.

Den pátý. Už jste vyslechli skoro všechny možné podezřelé, a tak nastal čas zatýkání. Nejprve si nechte objednat alibi Sonny Two Feathera. Než je prošetří, běžte si zatím číst noviny do knihovny. Až bude alibi prověřeno, můžete zhotovit na policelní stanici na Two Feathera zatykač. Motiv je hamižnost (Greed) a vztah k zavražděné - její známý (Acquaintance). S tímto zatykačem jeďte za pachatelem. Překvapivě nebude doma, ale přítomný indián vám poví, že pravděpodobně bude u Eda Snydera. U Snydera také nebude, ale sekretářka vás pošle k Joe Edetovi. Vnučka Joea vás uvítá s tím, že její Joe odešel pryč, asi do kaňonu a že o něj začíná mít strach. V kaňonu se setkáte nejprve se Snydrem, který bude držet Joea jako rukojmí. Po chvíli přijde na scénu i Sonny Two Feather, Snydera zastřelí a sám se vzdá. Následuje už jen komentář objasňující všechny podrobnosti. **—Marek**

NÁVOD

Azrael's Tear

Jak jsem už napsal v recenzi, *Azrael's Tear* je jedinečná adventura. Tady jsem pro vás napsal jednoduchý návod na dohrání této hry.

Pokud dohrajete *AT* podle tohoto návodu nemusíte věšet hlavu. Tato hra má totiž dost odchylek na to, abyste jí mohli i po několikrát dohrát trochu jinak.

Hned na začátku se objevíte v malém jeskynním tunelu, kde kolem vás běhají dva malí neškodní ještěři. Jestli chcete, můžete si vyzkoušet svou střeleckou přesnost, ale jinak je to zbytečné. Najdete tady svitek, ale obsahem těchto dokumentů (dál v návodu se o nich nebudu vůbec zmiňovat) se vůbec nemusíte zdržovat a tak vejděte do dveří proti vám. Objevíte se na lávce nad nějakou vodní nádrží. Dávejte pozor, abyste do ni nespadli - neumíte plavat. Je tady kohout, který otočíte nejdřív jednou vpravo a potom dvakrát vlevo. V místnosti jsou dvoje dveře, ale vy musíte vpravo, protože ty jsou odemčené. Dojdete do velké místnosti se zdvižným ramenem neboli jeřábem. Volání uvězněného ubožáka si zatím ani nevšímejte. Dobře si všimněte umístnění kvádru, který je položen nejblíž k průlomu. Poznáte ho lehce, protože je prasklý a když na něm použijete skener zjistíte, že je v něm ukrytý klíč. Proto vyběhněte lávkou k ovládači jeřábu. Tady seberte kleště a postavte se za ovládač. Naproti vám asi v stejné úrovni se nachází strojová pila (je umístněna víc vpravo). Pomocí pák dopravíte naprasklý blok k pile (program vám oznámí, když bude blok na správném místě). Potom seběhněte dolů a vedle dveří, kterými jste vešli, najdete panel, na kterém jsou dvě páky. Zatáhněte za pravou a běžte pod pilu. Najdete tady klíč, který vypadl z bloku. Potom běžte k průlomu, kde je uvězněn templář a promluvte si s ním. Nejdřív mu ale sdělte, že pokud nebude spolupracovat, vykašlete se na něj. Po ukončení zajímavého dialogu mu shoďte kolejnici, čímž ho vysvobodíte. Sadistické povahy ho můžou zastřelit.

V této místnosti se už víc nezdržujete a vraťte se do jeskyně, ve které jste začínali. Vejděte do druhých dveří. Tady se nacházejí dveře s označením X. Postavte se před ně a propadnete se do jeskynních katakomb. V první uličce vpravo se kryje strážce. Zastřelte ho a vezměte mu zásobu nábojů. O trochu dál najdete pušku a část tapiserie. Běžte dál jeskyně a dojdete k visícímu provazu. Za ten zatáhněte a dolů se spustí lávka, kterou vylezete nahoru. Projdete chodbou a vejdete do místnosti s uvězněným ještěrem. Na jednom sloupu najdete páku, za kterou když zatáhnete, mříže kolem ještěra se sklopí a rozmačkají ho. Běžte do místnosti-planetária a tady objevíte další lehkou logickou hříčku. Musíte sluníčko dostat doprostřed kruhů. Vraťte se zpátky k rozmačkanému ještěrovi a z vnitřní strany oporných sloupů najdete vypínače. Na ty zatlačte. Důsledkem toho se otevřou dveře do místnosti se zrcadlem a rozhýbe se předtím mrtvý mechanismus soustavy v planetáriu. Přejděte do místnosti se zrcadlem a to odtáhněte. Musíte ale hned prchnout, protože na vaše plíce zaútočí nějaký neindentifikovatelný plyn. Proto se vrátíte zpět do místnosti s ještěrem a počkáte tady asi minutu. Plyn mezitím vyprchá a vy se vesele můžete vrátit zpět. Vedle propadlé podlahy se otevřely dvířka do zdi a uvnitř najdete první templářský štít. V planetáriu najdete v podlaze otvor, do kterého tento štít vložíte. Hned jak tak učiníte, odemknou se další dveře v místnosti a vy toho hned využijte, abyste objevili další velkou místnost, tentokrát kostel. Hned vlevo najdete zpovědní místnost, kde přes klíčovou dírku vyslechnete rozhovor. Asi uprostřed kostela vpravo jsou dveře. Vejděte do nich a promluvte si s mladým templářským rytířem Philipem. Po rozmluvě pokračujte dál až dojdete k studni. Sejděte do podzemí a tady hned narazíte na hrozivého rytíře. Buďte na něj hubatý, on vás za to pošle do hajan.

Z nucené indispozice se proberete v slušně vypadající knihovně. Nechápavě přitom budete koukat na človíčka, který vás zachránil. Promluvte si s ním, ale v žádném případě mu nezmiňujte o své pušce. Dopadlo by to pro vás moc nepěkně. Potom co človíček odejde, podívejte se přes nějaké starobylé video na tři snímky, které měníte pomocí točivého zrcadla nad aparaturou. Následovně si pomocí odposlouchávacího zařízení vyslechněte rozhovor a nakonec seberte knihu a klíč. Sejděte opět do podzemí a jděte do malinké místnůstky, pravděpodobně cely. Tady seberte ze země brko na psaní. Na úplném konci této chodby na vás čeká rytíř Edgar. Hned se mu představte jako dobrý Philipův přítel. Jak záhy zjistíte, Edgar by potřeboval pomoc. Máte mu dopravit z lodě bednu. Zeptáte se ho ještě na pár věcí a on odejde. V kruhové místnosti, ve které se nacházíte je kolem dokola jakoby taková starobylá sedačka. Vršek se dá otevřít. Proto obejděte všechny a vytáhněte kukuřičnou chuťovku v rozkladu, Philipův klíč, sošku a kalamář. Potom se vrátíte zpátky k ústí studny a vylezete nahoru k místu, kde jste předtím mluvili s Philipem. Klíčem, který jste našli v kruhové místnosti, odemknete mříže a seběhnete dolů točivými schody. Zastaví vás kruhové mříže, které odemknete klíčem z knihovny. Dostanete se pod most. Na zdi tady najdete páku, za kterou zatáhněte a vejděte do chodby. Vejdete do místnosti, v které budete mluvit přes nějaké okénko s templářem. Varováním mu zachraňte život a potom odtáhně-

te závoru na dveřích a následovně je otevřete. Běžte pořád dál a narazíte na další dveře a ty otevřte stejným způsobem. Objevíte se v místnosti s vodní nádrží ve dveřích, které se předtím nedaly otevřít. Běžte do místnosti s jeřábem, ale tentokrát se postavte za řízení přepravního zařízení. Určitě vám nemohlo uniknout, že velká vrata jsou už otevřená. Nejdřív zatáhněte za pravou páku, čímž zavřete dveře a potom prostřední a pohnete se. Dorazíte k napůl rozpadlé lodi. Zatáhnete za pravou páku a vystoupíte na palubu.

Na přídi visí nějaký šílenec a tak si s ním promluvte. Potom běžte do podpalubí, kde vezmete lahvičku a lodní páku. Vraťte se na palubu a tady pomocí dvou pák zdvižným ramenem vytáhněte z podpalubí bednu, kterou položte do otevřené lžíce dopravníku. Opětovně nasedněte a dejte nejdřív pravou, levou (zavře lžíci) a na prostřední páku použijte lahvičku, kterou jste našli v podpalubí. Když dojedete do místnosti s jeřábem, vystupte a promluvte si s Edgarem. Potom už známým způsobem přepravte bednu k pile a běžte zatáhnout za spouštěcí páku. Postavte se ale tak, abyste byli co nejdál od Edgara. Bedna totiž bude prázdna a Edgar se bude zase ohánět svou sekyrou. Proto raději hned utečte a to rovnou k vodě pod most. Tam je druhá studna. Vlezte do ní a otevřete dveře. Místnost se naplní vodou a dovnitř vpluje nějaká potvora. Stačí jenom otočit kohoutem a můžete vylézt zase nahoru. Běžte na druhou stranu této části a najdete tam další východ. Tam běžte rovnou k loďce a seberte tam trubku, kterou hned použijte na kormidlo a zatáhněte za páku. Loďka se pohne.

Po přiražení ke břehu se dostanete do alchymistické dílny, kde si pohovoříte s rytířem Philipem. Poberete všechno co se dá. Lahvičku (flask) upevněte do stojanu na destilátoru a nalejte do něj Decoction of Moon, Earths Blood a Aqua Fortis. Potom lahvičku seberte a použijte ji na mrtvolu v rohu. Jed, který na ní byl se neutralizuje a vy můžete vesele vzít svazek klíčů. Ještě jednou jděte k destilačnímu přístroji a dejte si pohled co nejvíc dolů. Najdete tam druhý štít. Očistěte ho ještě kapalinou z lahvičky, kterou jste našli v podpalubí lodě (Aoua Fortis) a je váš.

Pomocí svazků klíčů, které jste vzali mrtvole otevřete zamčené dveře a jste zase o kus dál.

V ústí této chodby na vás čeká naštvanej Edgar. Nedělejte si s ním těžkou hlavu a zastřelte ho. Běžte chodbami dozadu a navštivte malý pokojíček. Tady seberte vosk, přehrávací válec a desku. Běžte do planetária. Vložte štít 2 do otvoru v zemi a jděte do kostela. Potom jděte dozadu k oltáři. V místě, kde jsou varhany je sloup, ve kterém je otvor. Do otvoru vsuňte přehrávací válec a vyslechněte si kázání. Hned potom se otevře oltář. Dřív ale než skočíte do otvoru, jděte opět do zpovědnice a vyslechněte si rozhovor. Potom se už můžete propadnout do dalších katakomb. Jděte pořád rovně chodbou až přijdete k obrovské hale s dinosaurem. Dávejte pozor, abyste nespadli dolů. Pod nohama totiž máte led a klouže to. Zvedněte téčkovou tyč a vraťte se k žebříku, který je u kamenného kola. Vylezte nahoru a téčko použijte na na vyčnívající kostku a zatáhněte za něj. Seberte mouku a slezte dolů. Kamenné kolo už bude odjištěné a vy ho můžete vesele pustit dolů na dinosaura. Hned potom tam skočte i vy. V místě, kde se nacházejí zbytky po dinosauřím vejci je i mechanický výtah. Vyvezte se do prvního patra a proběhněte na klembu. Potom jděte do kuchyně. Otevřete pec, vysuňte páčkou na boku pece formu a otevřete formu. Moukou vyplňte tři formičky. Feathered Crown motif, Lion motif a Spear motif. Následovně formu zavřete, vtáhněte ji do pece a zavřete i pec. Potom ji stačí zase otevřít a máte sušenky.

Dveřmi, které jste ještě nevyzkoušeli se dostanete do poměrně lehkého bludiště, ve kterém se nacházejí dvě důležité místnosti. Je to místnost s hodinami a s kytkami. V místnosti s hodinami musíte proběhnout obrovskými kyvadly tak, abyste to přežili. Dovnitř přitom budete využívat pravé postranní uličky a směrem ven zase opačné. Až budete na konci použijte páku, kterou resetujete hodiny. Při cestě nazpátek nezapomeňte vzít nárameník. Potom se dostaňte katakombami do místnosti s kytkami (pro lepší orientaci používejte mapu). Je to zajímavá místnost. Běžte na konec místnosti, projděte po listu kytky a objevíte zavřenou kytku. Tu otevřete a vezměte rukojeť meče. Běžte do centrální haly s dinosaurem a vejděte do největších dveří. Promluvte si tady s Geffryem a přečtete si knihu. Vraťte se do centrální haly. Naskočte zase do výtahu a vyjeďte o patro výš. Tady se vám objeví nějaký duch a na jeho otázky mu odpovídejte (1,2,1,1). Až se ztratí, do úst na dveřích vložte sušenky, které jste napekli v kuchyni. Dveře se otevřou a běžte k soše. Zatlačte na ni a vyjede z ní klíč.

Teď se musíte dostat do místnosti, kde visí kusy masa. Můžete tam jít buďto výtahem z kuchyně, nebo z knihovny, ve které jste předtím mluvil s Geffryem. Nicméně v jednom kuse masa objevíte další štít.

Na věži, za hodinami se nachází další místnosti. Přijdete do haly. Je tady velký dinosaurus. Je skoro neškodný, tedy pokud nejste moc blízko jeho tlamy. Po pravé straně najdete propadlou podlahu. Skočte dolů do hrobky a vlezte dozadu za mříže. Až budete stát u dveří počkejte až se dinosaurus propadne dolů k vám a běžte nazpátek do haly. Uprostřed je místnost s varhanami. Vedle varhan najdete hák, který když uvolníte z druhé strany, popadají píšťaly. Běžte ven a vezměte rourku. Teď opusťte tyto prostory a vraťte se k věži za hodinami. Točivými schody vyběhněte do nejvyšších sfér a tady použijte štít tři na kamenný reliéf. Spustí se mechanismus, který vás přemístí k místnosti s mrtvým dinosaurem. Opětovně vemte štít a jděte ho dát uložit do otvoru v zemi v planetáriu. Odemknou se poslední dveře, kterými vstoupíte do místnosti s ornamenty. Hned po levé straně je ornament znázorňující kord. Na něj použijte klíč, který jste předtím vydolovali ze sochy a spustí se mechanismus, který celou místnost uvede do jiné polohy. Všude po zemi budou rozmístěny makety různých místností. Nejdřív zatopte věž vodou a potom otevřte všechny dveře, které se dají otevřít (na maketách).Vraťte se zpátky do místnosti s varhanami, lépe řečeno do místnůstky uprostřed. Dveře, které byly předtím zavřené, najdete otevřené. Na stole najdete skříňku, která má dvě dna. Seberte její obsah - klíč a brož. Sejděte dolů. Pákou vypněte kolo a vraťte se nahoru. Tady použijte na páčku trčící ze země rourku jako páku. Seběhněte zase dolů a pusťte kolo, které odtáhne velká vrata ozdobené štíty.

Vyběhněte ven do haly a v otevřené místnosti odtáhněte mohutnou desku na zemi. Skočte dolů. Tady bude spát dinosaurus. Dávejte si ale pozor. Hned jak se k němu otočíte zády máte ho na krku. Proto ho raději hned zastřelte. Zvedněte mříž a nezapomeňte ji zajistit. Potom jenom seberete čtvrtý štít a běžte dál. V kruhové místnosti otevřete dveře vpravo. Spadnete do nepříliš velkého bludiště. Projděte ho a vyjdete dveřmi do haly, ve které jste předtím zabil obrovského dinosaura mlýnským kamenem. Překvápko. I tato místnost bude zatopena a vy musíte počkat až k vám nějaký dobrodinec dopraví dinosaura. Nebudete mít šanci mu poděkovat, protože bude sežrán nějakou potvorou. Proběhněte přes dinosaura na druhou stranu a přes kuchyni běžte k věži. Opět se přepravte do místnosti s maketami. Na reliéf štítu použijte štít čtyři a můžete vkročit do planetária. Postavte se na vystouplý tvar klíče a vložte poslední štít na jeho místo. Mechanismus planetární soustavy se zvedne a vy můžete sejít dolů (můžete i skočit ale pozor dole jsou ostny). Potom stačí skočit do černého otvoru v zemi a poprvé za celou hru vzhlédnete svatý grál. Vezměte ho. Následovně se propadne podlaha a vy se musíte po úzkých lávkách rychle dostat pod čtvercový otvor ve stropě. Sjede strop a potom přejděte k věži. Jděte do místnosti, ve které se nachází mlýnské kolo a odstavte ho. Následuje místnost s mumii. Dřív ale vyvětrejte jedovatý plyn. Seberte jí prsten a v hrobce, kde se předtím propadl dinosaurus je za mřížemi reliéf rytíře. Použijte na něj Knife, Shoulder, Ring, Hilt. Vyjděte o poschodí výš a tady se otevřou poslední dveře. První křižovatku jděte doleva a na dveře použijte svatý grál... A tak zazvonil zvonec a pohádky je konec.

—Vlapon

NÁVOD

Pandora Directive

Dokončení návodu z minulého čísla

Den pátý. Přečtěte si fax od Lucii Pernell a zhlédněte na videofonu zprávu od Chelsea. Jeďte do skladiště a porozhlédněte se tam. Pod stolem najdete rozpis letů, pod jednou z krabic dopis a na stole žlutý papír. Nyní

5 1 4 2 9 3 1

odsuňte krabice v levém rohu od okna a pod nimi naleznete sejf. V Malloyových kalhotách jste někdy dříve našli kartičku od firmy na sejfy s výrobním číslem. Toto výrobní číslo se skládá ze čtyř mocniných čísel. Odmocněte je a vyjde vám potřebná kombinace 22-31-15-7 (mimochodem. toto je opravdu tvrdý oříšek, pokud jste se u něj zasekli, nezoufejte, mně se o tom sejfu i zdálo). Ze sejfu seberte klíček a zmačkaný papír. Jeďte do Garden House a odemkněte tam skříň klíčkem ze sejfu. Na poličce je kufřík a v něm fotografie Gate of the Sun a notebook. Na dně skříně je ještě knížka Messages from outer space. Vraťte se do své kanceláře a zavolejte Reagan Madsen. Sjednejte si s ní schůzku v baru a tam ji řekněte o smrti jejího otce. Po schůzce si jděte přečíst zprávu od Lucii do své kanceláře. Zavolejte jí a zeptejte se jí na anagramy a Cosmic connection. Ihned po tom vám zavolá Reagan. Nyní použijte koberec ze skladu na Puzzle Box od Reagan a sestavte symboly podle vzoru na koberci.

Jeďte za Mac Muldenem a zeptejte se ho na Autotec a Daga Hortona. Řekne vám, že tělo Daga Hortona odvezli do márnice. Jeďte pochopitelně tam. Mezi pitevním náčiním najdete skalpel. Použijte ho jako paklíč k otevření šuplíku s cedulkou G - H. V šuplíku najdete peněženku a klíček. Znovu jeďte do Autotechu. V Hortonově kanceláři otevřte pravou skříňku klíčem, který najdete v jeho peněžence. Uvnitř najdete kartu s číslem 773348 a pár dokumentů. Nyní potřebujete zajít do evidence room. Použijte k tomu kartu z márnice a kód z karty ze skříňky. V evidence room vyberte obsah skříněk B13, B15, B17 a E36. Dvě z nich jsou volně přístupné a k otevření zbylých dvou použijte NSA key a Pernell's key. Všechny předměty, které získáte strkejte jednotlivě do demagnetizéru v rohu místnosti. Po vložení každého předmětu zadejte kód 1091. Až tuto proceduru zopakujete se všemi předměty, můžete bez problémů odejít. Použijte mapu Asie na časy příletů a odletů a toto společně s bílými kolíčky použijte na krabici z evidence room. Abyste otevřeli krabici, postupujte takto. Na mapě vyhledejte města pro první let. Podívejte se, jakou barvou jsou vyznačena (černě nebo červeně) a jak jsou vůči sobě situována (směr mezi nimi, první dvě města jsou například přímo nad sebou). Nyní na krabici najděte takové dva otvory, které mají mezi sebou přibližně stejný směr jako dvě města na mapě a přitom jejich spojnice vede přes střed krabice. Pomáhejte si označením otvorů, otvory s hvězdičkou symbolizují červená města, otvory bez hvězdičky města černá. Uvnitř krabice je jedna z částí Pandora Device a diapozitiv.

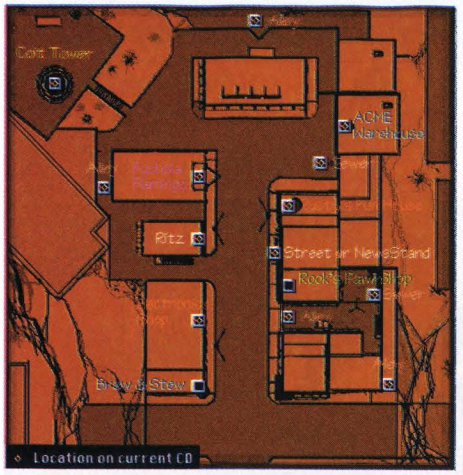
Jeďte do kanceláře a tam si promluvte s Reagan (po videofonu). Zavolejte Fitzpatrika a zeptejte se ho na iniciály. Dozvíte se od něj informace o Archie Ellise. Ellisemu zavolejte. Bude se vás ptát na informace okolo ufologie. Používejte odpovědi, o kterých jste se během hry něco dozvěděli (J.I.Thewalt, The Plain of Nazca a The Gate of the Sun). Navštivte Ellise v Cosmic Connection. Přehraje vám rozhovor s Malloyem a dá vám spoustu informací. Vraťte se do kanceláře a zavolejte Fitzpatrika. Zeptejte se ho na Roswell a pak do Roswellu zajeďte.

Den šestý. Při odletu si Tex vzpomene na divné auto u Cosmic Connections. Buď se tam

vraťte a varujte Ellise, nebo se podívejte, jak mu šéf s NSA ustřelí hlavu (tento čin se odrazí v celkovém zakončení hry). V první místnosti v Roswellu seberte z postele kus papíru, ze šuplíku klíč a z blízkosti koše papír a jeho zbytky. Složte papír (viz. obr) a získáte tak kód 5142931. Ve stole najdete kartu a vysílačku a na stole krabičku sirek. Z vysílačky vyndejte baterie. Jděte ven, odemkněte malinký sklad klíčem z předešlé místnosti. Ve skladu najdete lampu a štípačky. Do lampy dejte baterie. Venku seberte rýč a zápalnou šňůru a otevřte dveře do hlavní budovy pomocí kódu z papíru. U laserového pole zadejte do ovladače heslo ALPHA a vyznačte cestu tak, jak to bylo nakresleno na papírku. Nyní můžete projít skrz laserové pole modře vyznačenou cestou. Za polem vezměte drát. Vraťte se zpět před sklad, odsuňte bednu, použijte štípačky na drát a ten připojte ke kabelu. Nyní můžete otevřít bunkr v úvodní místnosti. V bunkru otevřte tajnou skrýš na zemi. Ve skrýši je dynamit. Připojte k němu zápalnou šňůru a jděte s ním za laserové pole. Dynamit zapalte sirkami, položte ho u mohutných dveří a co nejrychleji utíkejte ven. Po výbuch se vraťte a projděte roztřískanými dveřmi.

Den sedmý. Až se proberete, začněte prohledávat základnu. Je v tom ovšem jeden háček, máte na to časový limit. Musíte polapit mimozemskou bytost dříve než vás stačí sežrat. Na jeden zátah se to dá stihnout jen velmi těžko. Proto když vám Tex oznámí, že ono Něco je již blízko něj, utečte pryč ze základny do jakékoli jiné lokace než je Roswell a pak se vraťte. Nejprve jděte do „102". Vezměte tam krabici a pojistku. V „Mess Hall" najdete ve skříňkách nádobu a sekáček na led. V místnosti „104" seberte druhou část svářečky. Nabodněte sekáčkem sud a vytékajícím palivem naplňte nádobu. Plnou nádobu strčte v kuchyni na plotnu a nechte palivo převařit. Jděte do „Dorms". Dveře otevřete za pomoci rýče. Uvnitř najdete cédéčko ležící na zemi a ve skříňkách přehrávač, nádobu na vetřelce a lepící pásku. V přehrávači si přehrajte cédéčko. Nádobu na vetřelce otevřete pomocí jednoho z papírů, který máte v inventáři. Stavte se do kuchyně pro palivo, a pak jděte do „Generator room". Palivo nalijte do nádrže v levé části stroje. Hned vedle otevřte dvířka a dovnitř strčte pojistku. Třikrát pohněte táhlem v pravé části stroje a na závěr zmáčkněte zelený knoflík na ovládacím panelu (musíte ho otevřít). Stroj by se měl rozeběhnout. Jděte ven a až přestane hučení stroje znovu vstupte do této místnosti, Chyťte vetřelce do nádoby. Konečně si už nemusíte dělat starosti s časovým limitem. V této místnosti seberte další štípačky a kyslíkovou bombu. V „Rec Hall" posbírejte šipku, tágo, tyč od činky a robůtka Alien Abductora. Tágo zkombinujte se šipkou a lepící páskou. V „Dorms" pomocí tága napíchněte kartu ležící za zablokovanými dveřmi. Opusťte Roswell a jděte na nákup do obchodu s elektronikou. Kupte baterie do robůtka a strčte je do něj. Vraťte se do Roswellu a rovnou jeďte výtahem do druhého patra. Namiřte si to do „War Room" (otevřte ho kartou z předešlého patra). V této místnosti posbírejte fotografie, dokumenty a dálkové ovládání. Jděte k větráku v prvním patře. Strčte mezi lopatky větráku tyč z posilovny. Zapněte robůtka a pošlete ho do větracího systému. Bloudění chodbičkami robůtkem je trošku zmatené, a proto se řiďte cedulemi na zdech. U J1-5

pošlete robůtka o patro níže. V tomto patře najdete místnosti u odboček 3, 6, 8 a 12. V těchto místnostech posbírejte tyto předměty - kartu, zkumavku s kyselinou, hadici a šroubovák (v každé místnosti jeden předmět). Až budete mít všechny potřebné předměty, zadejte robůtkovy pokyn HOME. Jděte k výtahu ve druhém patře. Odemkněte ho kartou od robůtka. Ve výtahu od-



šroubujte kryt z ovládání. Štípačkami odstřihněte bombu a rychle jí běžte hodit do otvoru na toxický odpad u druhého výtahu. Ve třetím patře jděte do místnosti „Miscellaneous Storage". Uvnitř seberte acetylenovou bombu a zapalovač. Zkombinujte kyslíkovou bombu, hadici, svářečku, acetylenovou bombu a zapalovač. Ve velké místnosti propalte dveře 101-200 vzniklou svářečkou. Uvnitř místnosti zapněte počítač. Zadejte číslo součástky 186 s kódem 7AC. Musíte uvolnit součástku, a proto postupujte takto: 122, 106, 168, 149, 150, 148, 177, 176, 178, 180, 188, 189, 198, 160, 166, 195, 192, 182, 188, 189, 178, 180, 186, 198, 196, 197, 178, 180, 188, 199, 175, 174, 186, 177, 150, 148, 168, 149, 122, 106, 186. Než konečně naposledy opustíte Roswell seberte ze skříně Power Cell. Zámek této skříně rozleptejte kyselinou. Hurá do své kanceláře

Den osmý. Zapněte videofon. Prohlédněte si zprávy od Chelsea a Lucii Pernell. Lucii hned zavolejte a nechte si od ní poslat faxem výsledný anagram. Fax si přečtěte a heslo použijte ke vstupu na Maloyovo cédéčko. Z něj se dozvíte o jistém Elijahovi Wittovi. Než mu půjdete zavolat skočte si do obchodu s elektronikou koupit Call Tracer. Připojte ho k videofonu a vytočte číslo na Elijaha Witta. Musíte ho přesvědčit, aby s vámi jel na schůzku. Když budete volit správné odpovědi, udržíte rozhovor dostatečně dlouho na to, aby call tracer zjistil adresu Witta. Pokud byl tedy telefonát úspěšný, vydejte se k Wittovi domů pro další krabici.

V bytě začněte likvidací poplašného systému. Skládá se ze čtyř tlačítek - nad krbem (dosáhnete na něj pomocí bambusové tyče), za maskou, v rohu místnosti a nahoře za květníkem. Když už jste nahoře vezměte ze šuplíku knihu, z postele papír a ze stolku pinzetu. Než sjedete dolů, tak bambusovou tyčí vezměte obrázek nade dveřmi. Dole najdete další knížku. Vedle krbu odsuňte květinu a zmáčkněte tajné tlačítko. Pinzetou vyjměte plíšek z krbu a z plíšku vyndejte klíček. Klíčkem odemkněte sochu v rohu. Následující puzzle řešte podle obrázku. Pokud se vám to podaří, otevře se stěna vedle vchodu a tam získáte další krabici. Krabici otevřete tak, že bu-

dete zadávat správná data na obou cifernících a po každé dvojici zmáčknete set dials. Data jsou tato : 8 September + 4 Ahau, 20 May + 10 Chuen, 17 April + 3 Muluc, 12 July + 11 Men. V krabici najdete další část Pandora device a kousíčky onyxu. Jeďte do Maloyova bytu. Na posteli najdete balíček s další krabicí a tu otevřete pomocí onyxových kousků. Není to nic složitého, ale pokud vám to nepůjde mám pro vás tip. Když budete umisťovat jednotlivé kousíčky do skládačky, položte je vždy o jeden či dva pixely vedle. Pokud je budete pokládat na správné místo, sami zapadnou kam patří. Pokud ne zůstanou ležet těsně vedle a vy víte, že patří někam jinam. Až mozaiku dáte dohromady získáte poslední součástku potřebnou k sestavení Pandor Device. Složte všechny čtyři díly a k nim přidejte Power Cell. Promítne se vám poslání od Maloye a po něm se ocitnete sami s Reagan ve vašem bytě. Tato situace je jedna z dalších, která ovlivní zakončení hry a proto volbu odpovědí nechám na vás.

Den devátý. Po naprosto fascinující videosekvenci se ocitáte ve starobylém májském labyrintu. V úvodní místnosti posbírejte 14 kousků mozaiky, přičemž jeden z nich je nahoře na sloupu. Kousky položte na kamenný stůl a sestavte z nich mapu. Odejděte pryč levými dveřmi, za kterými by měl nedaleko ležet kousek uhlí. S uhlíkem se vraťte do první místnosti, vezměte pergamen a uhlíkem si na pergamen překreslete mapu. Nyní projděte všechny chodby až po druhou místnost (na mapě je nahoře uprostřed). Během vašeho hledání by jste měli najít tyto předměty - bílou a stříbrnou dýku, misku, sekeru. Kromě toho byste měli ještě narazit na dvě mrtvoly. U jedné seberte brýle, lampu, pistoli a kapesník. Otevřte lampu a v oleji namočte kapesník. Z pistole vyndejte náboje a rozevřete je nožíkem. Střelný prach z nich nasypte do nádoby. U druhé mrtvoly vezměte štít, čočkami z brýlí přeřízněte provaz, kterým má mrtvola přivázáno kopí k ruce a provázek s kopím seberte. Provázek namočte v oleji a přidejte ho do misky jako zápalnou šňůru. Nyní jděte do druhé místnosti. Sekerou bouchejte do krystalů na kamenném stole. Nejdříve si oťukejte, které krystaly znějí stejně a pak hrajte vždy na dva příslušné krystaly. První dvojice začíná krystalem úplně nahoře, druhá krystalem úplně v pravo a ostatní si už nějak vyzkoušejte. Dostanete se do místnosti s lávou. Musíte opatrně proběhnout po můstcích na druhou stranu místnosti, aniž by vás zasáhl fireball. Na druhé straně zkuste otevřít všechny čtyři dveře, podaří se vám to až u těch posledních. Opět se proběhněte labyrintem a najděte červenou a zlatou dýku. Jděte do vosí místnosti (na dveřích je vosí hlava). Na špičku kopí dejte kapesník nasáklý olejem a zapalte ho sirkami. Tímto nástrojem zničte hnízdo na stropě. V rohu vezměte kousky skládačky. Porozhlédněte se po stěnách a prohlédněte si postavy králů. Podle nich sestavte skládačku na stole (použijte kousky na stůl).

Další místnost, kde se zastavíte má na dveřích nakreslenou dýku. Na zdi zastrkejte dýky do nástavce podle obrázku odshora dolů. Poslední místnost je časově limitována, protože vám za chvilku spadne strop na hlavu. Rychle běžte ke zdi se symboly, hada otočte dvakrát, motýla a vosu jednou, dýku třikrát a posledním symbolem točte tak dlouho, dokud se nepropadne podlaha. V rohu najdete Reaganin batoh. Vyndejte z něj lano a přivažte ho k soše uprostřed místnosti. Na rozpadlou sochu položte misku, kterou předtím zapalte sirkami. Můžete sebrat dva kusy kamene. Položte je na dva podstavce v rozích a na zbylé dva si stoupněte s Reagan. Připravte se na poslední pokec se šéfem z NSA a pak famózní závěrečná sekvence. K plnému konci chybí ještě maličkost, nastartovat loď. Na ovládacím panelu mačkejte tlačítka v tomto pořadí - černé tlačítko nahoře uprostřed, šipka nahoru, kolečko, červené tlačítko, šipka doprava, kříž, oranžové tlačítko, šipka dolů, trojúhelník, žluté tlačítko, šipka doleva, kosočtverec a zelené tlačítko.

Den 10. Teď se konečně ukáže, jakou cestu jste si během hry zvolili. V desátém dni už nemusíte vůbec nic dělat. Stačí se jen koukat, jak Chelsea odchází randit s přiblblým holografickým chlápkem a Texovy nezbude nic jiného než si sehnat holo-partenerku (alespoň tak to skončilo, když jsem hru dohrál poprvé). Vřele vám doporučuji zkusit si Pandoru dohrát i s jinými konci. Dá to sice dost práce, ale stojí to za to. — **Marek**

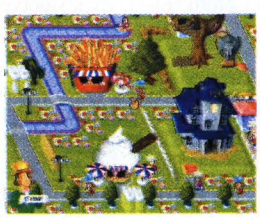
ZÁKLADNÍ TAKTIKA

Theme Park

Zde je slibované pokračování meganávodu z čísla 56. Podle internetových žebříčků se tato vynikající strategie, již velmi dlouhou dobu drží mezi deseti nejprodávanějšími hrami. Dodejme jenom že tato hra na PC se dočkala konverzí na platformách Mac, Amiga, 3DO, CD32 a dalších.

Zaměstnanci. Od prvních okamžiků otevření vstupních bran budete potřebovat personál, který by se staral o bezproblémový chod Parku. Personál lze rozdělit do čtyř kategorií: baviči, uklízeči, mechanici a stráže.

Baviči jsou v Parku proto, aby se potili pod všelijakými převleky a obveselovali nudící se nebo naštvané zákazníky. Můžete si vybrat hned z několika převleků, které se liší hmotností, úspěšností v bavení a proto i platem člověka, který je obléká. Platí zde jednoduché pravidlo, že čím více zaměstnanec vydělává, tím pracuje ochotněji a s větším nasazením. Návštěvníkovi procházejícímu kolem baviče se nejen zvedne o něco nálada, ale vyjádří také svůj momentální pocit pomocí bublinky. Baviči se sice při nedostatku kolemjdoucích přesouvají „o dům dál", ale postavíte-li je na vhodné místo, budou už jenom stát a potit se. Vhodné místo znamená nějakou tepnu, kudy prochází většina lidí. Nabízí se tedy vstupní brána a hlavní tahy na největší trháky vašeho Parku. Ale jsou i jiná užitečná místa. Taková atrakce s menší schopností pobavit, ale větší schopností pojmout hafo lidí (např. *Maze*), je jedním z nich. Proto podpořte poněkud chabější účinek atrakce umístěním baviče u východu z ní. Dále je stavte u front s dlouhou čekací dobou, aby návštěvníkům zpříjemnili jejich čekání. Pokud se nebudete mít opravdu o co starat, můžete si vyhlédnout nějakého naštvaného človíčka a přesvědčit se o tom, že baviči opravdu plní svou funkci. Vezměte baviče do kleštiček v menu vyvolaném pravým Shiftem a přesuňte jej do dráhy nespokojence. Ten kolem něj projde a nálada se mu o trochu zlepší. Opakujte to ještě několikrát a z mrzouta máte člověka, který by se rozdal. Nečekejte ale, že tímto způsobem výrazně zvětšíte skupinu spokojených. To byste opravdu nesměli dělat nic jiného.



Prvního **uklízeče** najmete hned, jak otevřete první obchod. Návštěvníci si totiž nedělají mnoho starostí s použitými kelímky od coly nebo obaly od hamburgerů a nepokrytě je zahazují na zem. Dokonce se ještě nazet a uklízet. Co se týče počtu uklízečů, mějte přibližně jednoho na tři obchody. Pokud chcete, aby bylo jejich pobíhání efektivnější, můžete jim určit trasu, kterou budou neustále obíhat. V uklízečově menu jsou k tomu určeny speciální ikonky. Nejdříve klikněte na tu, co vypadá jako činka. Pod ní se rozbalí další dvě. Ta vlevo ruší již nastavenou trasu a po kliknutí na pravou ikonku už ukazujte na jednotlivé body, kterými bude uklízeč procházet. Jste-li spokojeni s vámi vytvořenou trasou, vyvolejte opět uklízečovo menu a potvrďte ji kliknutím na „činku". Čas od času ale kontrolujte, zda se vám uklízeč někde nezasekl; pak ho stačí jen chytnout za flígr kleštičkami a přemístit ho na chodník. Nikdy ale nezískáte první místo v kolonce Nejpříjemnější Park (viz Tabulky, poháry a certifikáty), pokud uklízeče nevysadíte také na trávník. Proto to udělejte. Takový uklízeč na trávě vytáhne z kapsy sekačku a běhá po ní tak dlouho, dokud milá tráva nevypadá jak v anglické *Premier League*. I při této činnosti potřebují uklízeči občas kontrolovat, v tomto případě však manuálně; takže to zabere více času.

Mechanici jsou divní chlapíci. Většinu času stráví na dece s hamburgerem v ruce, ale rozumějí svému řemeslu. Pokud nějaká atrakce opotřebuje natolik, že už není bezpečná, přiběhnou a podívají se jí na zoubek. Ve velkém Parku čítajícím o-

kolo 20 atrakcí jich budete potřebovat tak 5 - 7, aby nedošlo k nejhoršímu, totiž k explozi atrakce. Pokud chcete mít na konci roku dobré skóre ohledně bezpečnosti (viz Tabulky, certifikáty a poháry), musíte mechaniky popohánět klikáním na menu atrakce s klíčem na matky (viz Atrakce). Občas se i mechanik někde zasekne (většinou v uzavřeném okruhu *Race Car Ride* nebo *Rubber Tubbing*)a pak ho musíte vytáhnout kleštičkami stejně jako uklízeče.

Stráže jsou užitečné ve chvílích, kdy na vás dotírá gang *Hell Angels* (viz Zákazníci). Přistihnou-li tyto chuligány při činu, vyrazí je z Parku. Dále usměrňují, nebo by měli usměrňovat ztracené lidi zpátky na chodníky. Jsou to šedé eminence a tak mi toho o sobě moc neřekli, no.

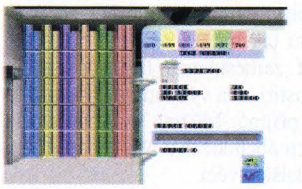
Výzkum. Ve *Full* módu, o kterém je řeč celý tenhle návod, nebudete mít k dispozici žádné nové atrakce, obchody nebo doplňky bez investování nějakých peněz do výzkumu. Lépe řečeno, ne jen tak nějakých.

Financování výzkumu (z pohledu mačkání tlačítek) probíhá takto. Nejdříve nasajete pravým Shiftem vámi zvolenou částku (maximálně 10 tisíc) do horní trubice a pak najedete na kteroukoliv menší trubici představující jednotlivou oblast výzkumu. Teď opět pravým Shiftem rozdělte částku mezi šest oblastí (zleva doprava): Zlepšování stávajících atrakcí, Vývoj nových atrakcí, Vývoj nových obchodů a výherních stánků, Školení personálu, Vývoj nových doplňků (ano, Supertoaleta klepe na dveře) a Zlepšování zařízení Parku. Žárovičky pod každou menší tubou označují, respektive by měly označovat, jak je výzkum v daném oboru daleko. Ale podmiňovací způsob naznačuje, že právě na tyto Edisonovy vynálezy není největší spoleh. Také proto tento návod obsahuje kompletní seznamy věcí, které lze vynalézt a informace, že atrakce mohou být upgradovány až na verzi 9.0, že sklad má největší kapacitu 1200 a že autobusy mohou být opravdu velké.

Výzkum, pokud má být efektivní (tzn. dostatečně rychlý), spolyká tak 3 - 5 tisíc měsíčně, což samozřejmě nelze poskytnout hned od začátku. Hned ze začátku ale investujte nějakou tu pětistovku do modernizace stávajících atrakcí, aby se zvětšila kapacita jízd a abyste dostávali pravidelně 10 tisíc na konci roku za nejmodernější technologii atrakcí (viz Tabulky, poháry a certifikáty). Za druhé začněte sponzorovat vývoj nových atrakcí, aby k vám chodilo co nejvíc lidí vyzkoušet nejnovější atrakce, které ještě nikdo nemá. Nové obchody vám poskytnou větší možnosti uspokojení hladových a žíznivých potřeb zákazníků, zatímco nové výherní stánky uplatňují takové způsoby ždímání peněz od zákazníků, že si budou půjčovat od ostatních, aby si mohli ještě jednou zahrát (no, to jsem trochu přehnal).Školení personálu je také velice užitečná věc, protože potom se budou uklízeči pohybovat po parku rychlostí zvuku, opraváři se nebudou s opravou zdržovat déle než by se vystřídala jedna dávka lidí a baviči budou více schopní vykouzlit úsměv na zamračených tvářích. Možná někoho udělají šťastným z fleku. Vývoj nových doplňků vám umožní být na konci roku v kategorii Nejpříjemnější Park na jednom z čelných míst. A nakonec nové zařízení Parku (rozuměj obsažnější sklady a větší autobusy) znamenají nakupování ve velkém za jisté slevy, rychlejší dodávky objednaného zboží a mohutnější náklady lidí, j(e)doucích k vám za zábavou.

Zásobování. Všechny potravinové obchody kromě *Coffee* od vás vyžadují, abyste se starali o jejich zásoby. To se děje prostřednictvím obrazovky Skladovacích prostor.

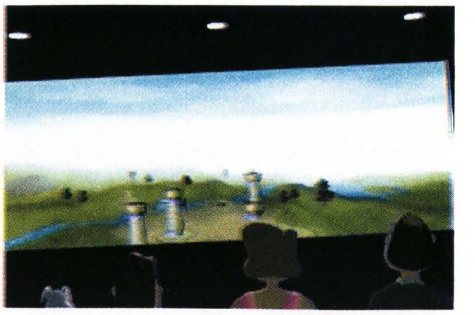
Na začátku zde máte pouze položku zmrzlina, ale jak budete vynalézat další obchody, přibudou vám sem postupně hranolky, cola, hamburgery, pivo a steaky. Upřímně řečeno, zásobování se *Bullfrogu* moc nevyvedlo. Na začátku hry budete polovinu času trávit právě na této obrazovce a jestli nedostanete hned na počátku křeč do pravého ukazováčku, jak budete neustále pumpovat svých 90 zmrzlin do dodávky, určitě ji dostanete později. Taky si dávejte pozor na čelo, protože se do něj budete neustále plácat, že jste zase zapomněli objednat. Postupným vývojem zařízení Parku (viz Výzkum) se rozšíří kapacita skladu na únosnou míru a tak přežijete i jedno dvě vynechání paměti. Protože objednáním se ještě zboží ve skladu neocitá, ale musí ještě dorazit od dodavatelů do Parku, objednávejte s předstihem. Sami však musíte vysledovat, kolik zboží se prodá za dobu trvání dovážky a kolik tím pádem potřebujete doobjednat nad kapacitu skladu, aby až paleta dorazí, bylo v regálu zase plno. Vše, co objednáte, musíte zaplatit. Nevejde-li se celá zásilka do skladu, uloží se pouze to, na co je místo, a zbytek před vraty. Což je nepříjemné zvláště na začátku hry. Kapacitu, cenu jednotky zboží, množství a hodnotu zásob se dozvíte hned pod ikonami potravin. Celková hodnota zásob se samozřejmě připočítává k celkové částce, kterou obdržíte po aukci (viz Aukce a výběr dalšího působiště).



Skladovací prostory

Nebuďte zbrklí a neobjednávejte zboží v době, kdy vám do skladu jede dodávka stejného druhu. Může se vám totiž stát to samé, co několikrát i mně. Moje soustředění na hru si šlo na chvíli odpočinout a já objednával hamburgery už do prázdných regálů. Zákazníci byli samozřejmě nespokojení, když jim kručení v žaludku připomínalo tu trapnou tabulku "Nemáme" na obchodě s hamburgery. Jak se paleta s objednávkou přibližovala více a více k dolnímu okraji, usoudil jsem, že se po téhle várce jen zaprášíš a abych předešel stejné chybě, objednám hned "do plných". Napumpoval jsem novou dávku hamburgerů až nadoraz. Zmáčknul jsem ale poslání objednávky o malou chvilku dříve, než předchozí paleta dorazila do skladu. místo toho, aby se začalo konečně prodávat z dlouho očekávané zásilky, zmíněná zmizela a místo ní se objevila nová paleta, jejíž vzdálenost od skladu byla pochopitelně mnohem větší. Přišel jsem o zisky z prodeje zboží a co víc, nespokojení zákazníci odešli SMUTNĚ domů ze ZÁBAVNÍHO parku. To jsou paradoxy. No, nic.

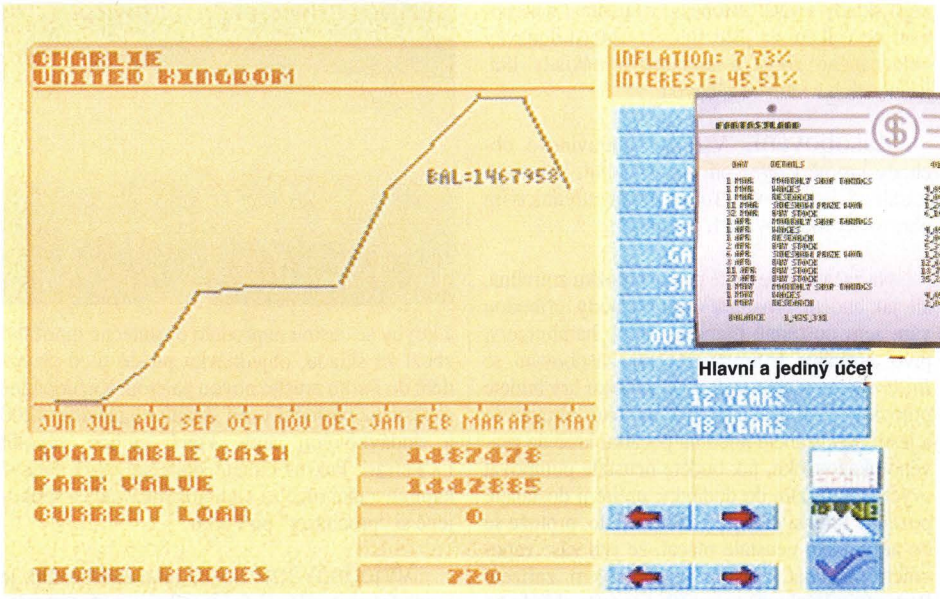
Předčasné objednávky lze také využít tak, že budete mít vždy na cestě něco málo zbožíčka



a kdyby se cestou neprodalo dostatečné množství zboží ze skladu, objednávku prostě před příjezdem do Parku zrušíte novou paletou. Každopádně se těšte na poslední verzi skladu s kapacitou 1200 a dodávkovými auty, která mohou závodit i s Ferrari. Pak už budete skutečně moci dát své kapitalistické ruce za kapitalistická záda a spokojeně si "procházet" po Parku.

Vyjednávání. Stejně jako zásobování, je i vyjednávání spíše akční mezihrou, než strategickým prvkem. K jednacímu stolu zasedáte za účelem handrkování se s dodavateli o výši cen dodávaného zboží a se zástupci zaměstnavatelů, kterým nejde o nic jiného než o vyšší mzdy. Čím více máte obchodů a zaměstnanců, tím častěji budete sedat za tímto stolem.

Vy sedíte vlevo a pravým Shiftem zvedáte svoji nabídku, zatímco oponent vpravo reaguje na velikost vašeho ústupku. S tím, jak se požadavky obou aktérů přibližují shodě, zkracuje se i vzdálenost mezi jejich rukama. Cílem je potřást si s oponentem, tedy dosáhnout shody ve vašich požadavcích. Uprostřed stolu jsou na talířku položeny sušenky, které symbolizují čas zbývající do konce jednání. To potvrzuje teorii, že jde stejně vždycky o to, pořádně se nažrat, protože společně se sušenkami dojde i trpělivost oponenta dále vyjednávat. Teprve až seženete další sušenky, je ochoten se s vámi bavit (ne, nejde to ovlivnit, další jednání se uskuteční přibližně po měsíci). Na dalším jednání už je dohadované procentuální zvýšení/snížení cen nebo platů o 10 procent vyšší, tedy ve váš neprospěch. Snažte se proto uzavřít dohodu hned napoprvé. Nedohodnete-li se, do uskutečnění dalšího jednání buď dodavatelé nebudou ochotni vám vozit zboží anebo zaměstnanci vezmou transparenty a půjdou před vchod navádět nově příchozí, aby nechodili dovnitř, že jste skrblíci. Při jednání samotném musíte, tak jako u každé akční záležitosti, přijít sami na to, jak hodně musíte ustupovat, aby oponentův ústupek byl co největší. V každém případě nezvyšujte svou nabídku příliš rychle, neboť protivník zavětří a svoji ruku společně s nabídkou posune třeba i jiným než žádoucím směrem. Malý ústupek (menší zvednutí vaší nabídky) z vaší strany se projeví podle toho, jak daleko je dosažení dohody (ruce od sebe). Pokud střídáte průměrné a malé zvýšení nabídky, při malém protivník podstatně sníží svoje nároky, ale musí vidět vůli po dohodě i na vaší straně. Proto prokládejte malé ústupky trochu většími. Když se vaše ruce ke konci jednání přiblíží, můžete si dovolit stáhnout svoji ruku dozadu a čekat, zda po ní oponent nechňapne. Přiblíží-li se vaše ruce k sobě dostatečně rychle, můžete mu



Bankovní obrazovka

takhle ucuknout několikrát a tím jej přesvědčíte možná i o snížení cen/platů. Po dosažení dohody se vám na kratičkou chvíli objeví výsledky a pak se zase vrhnete do všedních starostí.

Finanční stránka věci. Ve *Full* módu budete muset finanční obrazovky navštěvovat, ať chcete nebo ne. Nenecháte se přece vykoupit nějakým břídilem (nebo profíkem)! Nebo snad nechcete, aby vstupné do vašeho Parku zůstalo stále na 50?

Když kliknete tlačítkem A na ikonku dolárku v základním "levoshiftovém" menu, nahlédnete do Bankovní obrazovky.

V horní části se nacházejí nezbytné grafy a volby zobrazení křivek jednotlivých oblastí jako vývoj hodnoty akcií, příjmy z obchodů a vstupného atd. v určitém časovém období (1,12 nebo 48 let). Vývoj těchto křivek vás může upozornit na ledacos zajímavého, ale většinou slouží jen k nostalgickým dýchánkům o tom, jak bylo dřív špatně/dobře/lépe/hůře. Dolní část obrazovky je důležitější a častěji využívaná. V levé dolní části obrazovky najdete informace o vaší hotovosti, hodnotě Parku (tzn. tržní hodnota všech emitovaných akcií plus zásoby), o momentálním stavu vaší půjčky a nakonec o ceně vstupenky do vašeho Parku. Hned napravo jsou regulační šipky pro půjčku a cenu vstupenek a úplně vpravo se nachází ikony pro nahlédnutí do takového zjednodušeného účtu, pro přístup na burzu a pro vyskočení z této obrazovky. Co vás asi bude zajímat na této obrazovce nejvíce, je cena vstupenky. Poradce, který vás častuje užitečnými radami, má v repertoáru také několik informací ohledně vstupného. Na začátku hry vám pravděpodobně doporučí na základě průzkumu u brány, že byste měli o trochu snížit vstupné. Pak vás bude chválit, jací jste úžasní obchodníci, že jste přesně odhadli výši vstupného a posléze přichází ty nejpříjemnější rady "Zvyšte tu cenu ještě trochu, nebuďte lidumil." Cenu vstupenky tedy zvyšujte podle informací od poradce, ale také vždy tehdy, když přikoupíte do Parku nějakou novou atrakci, nebo přidáte nový výherní stánek. Pokud se vám bude zdát, že k vám chodí málo lidí, můžete zkusit cenu snížit, ale nedělejte si velké naděje. Počet návštěvníků totiž závisí hlavně na reputaci a velikosti Parku.

Na obrazovce s hlavním účtem jsou zaznamenány všechny proběhnuvší finanční operace ve vašem Parku. Jsou to například výplaty mezd, splátky půjček a úroků, náklady na výzkum, příjmy ze vstupného a z obchodů apod. Každý řádek je pro jednu transakci a informuje o (zleva) datu operace, typu operace, částce výdajů/příjmů a o tehdejším stavu hotovosti. Logicky byste se měli snažit, aby vaše náklady (třetí sloupeček zprava) za jeden měsíc byly alespoň rovnocenné , ne-li menší než příjmy (druhý sloupeček zprava). Podle tohoto účtu tak můžete zjistit, kolik ještě můžete přijmout zaměstnanců (případně kolik jich musíte propustit), zda výzkum neujídá příliš nou část vašich příjmů. Můžete vyzkoušet, zda zlevnění ve vašich obchodech zvýší celkový zisk z nich a mnoho dalších věcí.

Zde na trhu s akciemi můžete nakupovat svoje vlastní akcie, nebo akcie emitované vašimi konkurenty. V pravém sloupečku máte přehled všech podnikatelů ve vaší oblasti, které ještě nestihl bankrot. Šipka u každého jména označuje, jakým směrem a jestli vůbec se pohybuje cena jedné akcie toho kterého emitenta. Hned vedle šipky je označení, zda má tento majitel Parku nějaké akcie na prodej (žlutá značka), jestli vlastní nějaké vaše akcie (červená značka) nebo jestli vy vlastníte akcie jeho "Parku a.s." (bílá značka). V levé části obrazovky máte v prostřední řádce vypsáno (zleva) jméno majitele momentálně vybraného v pravém sloupci, jeho hotovost, počet akcií k dispozici pro nákup a celkovou hodnotu emise. Zde můžete zjistit, pokud jste ještě nezískali pohár za Nejvyšší hodnotu akcií (viz Tabulky, poháry a certifikáty), který konkurent má před vámi náskok a jak velký ten náskok je. Všichni uvedení nad prostřední řádkou vlastní v příslušném Parku uvedený počet akcií. Pod touto řádkou jsou k dispozici jména a finanční podrobnosti těch, jejichž akcie vlastní "prostředňořádečník" (hmm, ťuk, ťuk). Pro pořádek, akcie se nakupují pravým Shiftem a prodávají levým.

Vlastnictví akcií není dobré jen pro obranu před dravci kapitálového trhu, ale je také zásobárnou potřebné hotovosti v dobách útlých. Pamatujte, že má-li někdo podíl na akciích vašeho Parku, jde do jeho kapsy stejný podíl na vašem zisku. Pokud se vám stane ta věc, že někdo koupí větší část vámi emitovaných akcií dříve než vy, máte několik možností. Můžete se na chvíli přestat starat o Park, ceny vašich akcií a zájem o ně klesne a vymůžete vesele nakoupit. Nebo se můžete uchýlit k zastíracímu manévru. Začněte nenápadně prodávat vaše akcie, které máte. Pokud jich máte více jak polovinu, nelekejte se, že podílník ve vašem Parku okamžitě nakupuje vámi prodávané akcie. To bude trvat do té doby, až bude poměr fifty-fifty. Pak s každou vámi prodanou vaší akcií prodá on také jednu akcii vašeho Parku jím vlastněnou. Pokračujte až do chvíle, kdy bude "na stole" ležet celá vaše emise akcií k dispozici k nákupu. V té chvíli stiskněte pravý Shift a držte jej do doby, než bude všechno zase rozprodáno. Pokud jste postupovali podle mých rad, blahopřeji vám k majoritnímu podílu na vašem Parku. O ten zbytek se nestarejte, určitě přijde doba krize, kdy cena vaší akcie klesne a pak můžete skoupit zbytek vašich akcií, kterých se budou ostatní rychle zbavovat.

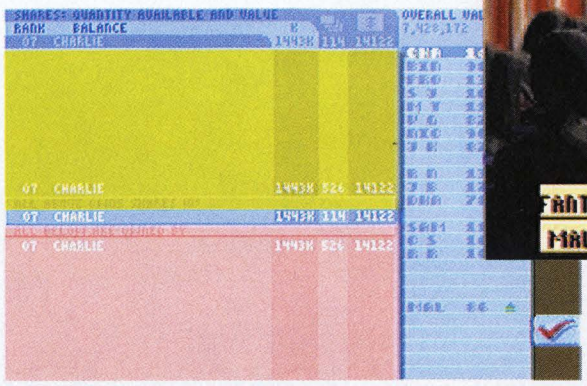
Zátiší se základním žebříčkem, certifikáty a poháry.

Bude-li krize dlouhodobější, hodnota vaší emise nepokryje všechny pohledávky a vůbec bude všechno „na levačku", čeká vás bankrot a i v tak idylické hře jako je *Theme Park* zjistíte, že může dojít také k Sad Endu, totiž k Sebedefenestraci.

Tabulky, poháry a certifikáty. Na konci každého roku se před vámi objeví žebříček informující o tom, jak si stojíte v konkurenci ostatních Parků. Ctižádostivým je nad slunce jasnější, že jiné umístění než úplně nahoře pro vás nesmí existovat, a ti ostatní si to právě přečetli, takže je vše v pořádku. Kliknutí na horní ze dvou ikonek v pravém dolním rohu odkryje jednotlivé kategorie, v kterých jsou všechny Parky hodnoceny a jejichž výslednou hodnotou je celkové umístění v úvodním žebříčku. Tyto kategorie jsou: Nejbohatší vlastník Parku (nezávisí na hodnotě hotovosti, ale na výši celkového jmění včetně ceny akcií), Nejzábavnější Park, Nejvíce divů a „přitahovátek" (např. Lopingy na Horské dráze) , Uspokojení zákazníkových potřeb, Největší

Park (rozloha, daně a tak) a Nejpříjemnější Park (pěkný na pohled, user-friendly, atd.). Nečekejte, že když se objevíte konečně až na vrcholu, že se spustí gratulace a outtro. Váš Park tím ale získá na hodnotě i na prestiži. Hodnocení v jednotlivých oblastech jsou také dobrým lakmusovým papírkem indikujícím, na kterou oblast je potřeba zaostřit vaše přísné oko šéfa.

Na dvou sloupech po stranách hlavní tabulky jsou připínáčkem přišpendlené certifikáty hodnotící další záležitosti ohledně vaší činnosti. Na levém sloupku (odshora dolů) visí lejstra pojednávající o bezpečnosti atrakcí, popularitě Parku



Trochu svérázná, ale je to Burza.

a o technologii druhů atrakcí a na pravém sloupku jsou certifikáty o tom, jak dobrá je skladba vašich atrakcí a co si o Parku myslí lidé v něm právě přítomní. Proč není na pravém sloupku také třetí certifikát pro mne zůstává záhadou a jako člověk znalý produktů *Bullfrogu* doufám, že tam patří ještě nějaký, na který jsem nebyl sto přijít. Pokud dosáhnete v sledovaném aspektu **průměrných** výsledků na listině se objeví červená pečeť. Modrá pečeť tam bude v případě, že jste si vedli v dané oblasti **dobře** a zároveň s tím na vašem kontě přibude 5 tisíc. Zlatou pečeť a 10 tisíc získáte pouze tehdy, když budete v konkrétní oblasti **excelovat.** Podstatně nepříjemnější věcí je, pokud je certifikát napsán červeným písmem. Znamená to, že váš Park zklamal v tom kterém ohledu na celé čáře a vaše reputace letí dolů rychleji než *Enterprise* v nesnázích. Naopak platí, že peníze za dobré výsledky jsou spojeny i se zlepšením vaší reputace a se všemi s tím souvisejícími věcmi. Získané peníze můžete použít na zlepšování se v dalších oblastech. Podívejme se blíže na jednotlivé certifikáty. Nečekejte, že když vám exploduje nějaká jízda, obdržíte na konci roku zlatou pečeť za bezpečnost. A protože kategorie „Nejvíce zabitých a vážně zraněných návštěvníků" neexistuje, vyjdete asi naprázdno. Bezpečnost svých jízd si zajistíte dostatečným počtem mechaniků a přivoláváním zmíněných k nebezpečným atrakcím hrozícím výbuchem (viz Atrakce). Zvýšíte ji i přítomností zdí okolo atrakcí. Popularita Parku mezi veřejností je záležitostí dlouhodobou a nepočítejte s tím, že vyšplhá na zlatou pečeť v průběhu deseti let. Naproti tomu moderní technologii a tím i hotovost získáte velmi snadno tím, že budete investovat do zlepšování stávajících atrakcí (viz Výzkum). Se skladbou atrakcí jsem já osobně měl určité potíže. Ze začátku (asi 6 let) jsem se pohyboval stupínek pod červenou pečetí (tzn.**u-**

▲ Aukční síň

bohá), ale pak jsem rok co rok nacházel tento certifikát v červeném stavu těžkého zanedbání. Ať jsem se snažil sebevíc, nezbavil jsem se ho, až jednou ... No prostě asi po 35 letech byla moje skladba jízd z ničeho nic excelentní a já pobíral od té doby každý rok 10 tisíc navíc. Při pokusu přilákat chuligány z *Hell Angels* (viz Zákazníci) mi těsně před koncem roku explodoval *Bouncy Castle* a zmíněný certifikát byl opět napsán červeným inkoustem. Tak nevím. Určitě ale vím, že proto, abyste dosáhli zlaté pečetě u posledního (?) certifikátu, nemusí všichni návštěvníci Parku skákat radostí. Stačí pouze dosáhnou rozumné většiny spokojených lidí. S tím souvisí i rozmístění ukazatelů směru (viz Doplňky), ve kterém se nachází východ z Parku, aby mrzouti odešli co nejdříve a nekazili vám tak průměr.

Poslední věcí, na kterou ovšem padnou vaše oči nejdříve, jsou krásné poháry na poličce pod základní tabulkou. Tedy pokud tam nějaké budou. Tyto poháry získáváte, když váš Park dosáhne něčeho, co nemá obdoby na celém světě. Tak například mě se podařilo získat pohár za Nejvyšší hodnotu akcií, Nejdelší *Race Car Ride*, Nejdelší *Rubber Tubbing* a Nejdelší a nejvyšší *Roller Coaster*. Docela by mne zajímalo, jaké jsou ty další. Zkoušel jsem Nejdelší *Monorail*, Největší jezero a Největší nepořádek, ale ani jedno z toho nebylo na pohár. Jestli je mezi vámi někdo, kdo získal ještě nějaký jiný, ať napíše :-). Jako u certifikátů, i zde obdržíte něco málo hotovosti a něco hodně reputace.

Aukce a výběr dalšího působiště.

Když odmáčknete hodnotící žebříčky, o kterých byla řeč v předchozí kapitole, objeví se před vámi tabulka hodnotící finanční stránku uplynulého roku. Můžete zde srovnat stav hotovosti z konce předešlého roku s tím momentálním, nebo se dozvědět, kolik dividend platíte majiteli vašich akcií, případně kolik platí někdo vám. Pokud váš Park dosáhne minimální hodnoty, můžete jej prodat v aukci. K tomu slouží zelená ikonka.

Při aukci už jenom sedíte a díváte se, jak se ostatní přebíjejí ve snaze získat váš Park. Pokud nabízíte opravdu poctivou a slušnou práci, dostane se vám tučné sumičky, která v součtu s vaší hotovostí bude stačit i na zakoupení povolení podnikat v Japonsku nebo v Kalifornii. Po skončení dražby se objeví stará známá Mapa světa. Teď už jistě nebudou všechny tečky červené a vy budete mít větší výběr. Stát si vybíráte na základě informací, které získáte kliknutím na příslušné jméno země. První řádka je věnována částce, kterou budete muset obětovat, abyste mohli v té oblasti začít podnikat. Dále dozvíte se obtížnost, která v podstatě shrnuje všechny další údaje. U interpretace těchto informací se prostě vezme selský rozum do hrsti (lepší než vysokoškolák na střeše) a už se jede. Uvádím velký příklad: Čím větší jsou první tři položky místního, středního a „dlouhého" osídlení dané oblasti, z tím většího souboru zájemců o zábavu se budou rekrutovat vaši zákazníci při malé, střední a velké rozloze Parku. *Inflation* (Inflace) je nepříjemná věc, protože pokud se pokusíte zvyšovat ceny zboží ve vašich obchodech úměrně k růstu cen atrakcí, za chvíli neprodáte ani samostatný plátek sýra z hamburgeru. Tudíž čím menší inflace, tím lépe. Stejně tak je tomu u úrokové míry, ale já osobně jsem se zhrozil úroků, hned na začátku jsem splatil půjčky a docela dobře jsem se uživil sám. V další kolonce *Economy* se píše o ekonomické síle té které země a je nasnadě, že je-li ekonomika chudá, může poskytnout méně příležitostí k ziskům. Nakonec ještě *Tax Free Period* označuje počet let, po které budete mít daňové prázdniny od daní uvedených v následující kolonce *Land Tax*. Cvičně interpretujte sami.

Když se pozorně zadíváte na mapu světa, uvidíte tam i modrou tečku. O modré tečce se píše v manuálu, že znamená obsazené území, ale v tomto případě to označuje „vámi dobyté území". Až budou všechny tečky po vaší poslední aukci modré, napište!

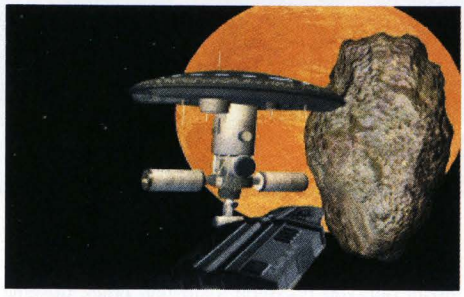
Se všemi, kdo už mají zkušenosti se zvukem explodující atrakce, se loučí s pozdravem „Není kouře bez ohně!" **—Fanatic**

P.S. A s těmi ostatními se loučím taky.

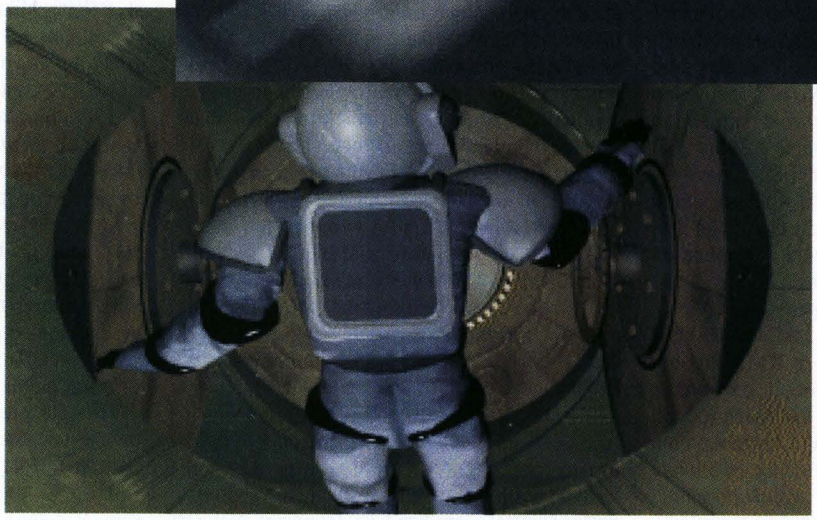
NÁVOD

Alien Virus

Na úplném začátku této hry se ocitáte v hangáru. Běžte se podívat do kosmické lodi (kokpit) a seberte krabičku (toolbox). Po opuštění kabiny nožíkem (strapper), který byl v toolboxu, opravte poničený kabel (broken cable) a ihned ho páskou (tape) obvažte. Nyní můžete vstoupit do zpřístupněných dveří a posbírat cartridge, baterii a hadřík



(cloth). Hadříkem ihned vyčistěte vedlejší láhev (bottle) a znovu ho můžete sebrat. Po opuštění této místnosti spojte kabel s baterií a znovu do kokpitu. Aktivujte čudlík (button) a opusťte loď. Na spuštěnou blikající bednu (energy tap) použijte dobíječku (recharge block). Otevřete dvířka u robota (battery box) a doplňte ho dobíječkou. Až s ním hodíte řeč, znovu do něj a řekněte mu, ať vám otevře dveře. Po animaci otevřte dveře, seberte lampu a při otevření dalších levých dveří se podívejte na obrazovku. Po otevření druhé skříňky zleva získáte kartu (memory card). Vraťte se k robotovi a nově nalezenou kartu si nechte ozkoušet (musíte s ním mluvit a kartu mu dát - GIVE). Poté se znovu vraťte do místnosti se třemi dveřmi.



Odkódujte zbylé dvoje a vstupte do pravých, prohlédněte obrazovku a seberte žárovku (neon) a nádobu (jar). Lampu použijte na neon a vraťte se o jednu místnost zpět. Nyní otevřte prostřední dveře, poté pravé dveře a číhněte na jetpack. Postupte do další místnosti (napravo-decompression room), další dveře a z haly do levých dveří. Postupte do dalších dveří a otevřte skříň (cupboard). Vezměte klíč (socket wrench) a dva kontejnery. V této místnosti ještě otevřte krabici (box-pozor jsou tam dvě) a seberte dynamit. Vraťte se do haly a navštivte pravé dveře, z kterých si odneste štětku (brash). Nyní vstupte do předních dveří a klíčem (socket wrench) vypáčte levé dveře. Modrý hadřík (cloth) namočte do nádoby (jar). Hoďte řeč s chlápkem a poté mu dejte napít (jar). Znovu si promluvte a dostanete datapad a keycard. S pomocí keycard můžete nyní otevřít pravé dveře. Postupte dvakrát dopředu a s pomocí keycard otevřte další dveře.

Skleněnou tabuli nebude problém zničit pomocí staré metody s klíčem (socket wrench) a můžete si přivlastnit požárnickou sekeru. Ze stolu seberte ještě nádobu (flare). Vstupte do dalších dveří, kde znovu použijte keycard. Co takhle kombinace dynamit a sejf? Po položení se dvakrát vraťte do místnosti s rozbitou vitrínou a na hasičské bedně spusťte alarm. Až voda uhasí oheň po výbuchu, vraťte se k sejfu a seberte dva kousky fireboxes (a kde jsou prachy?). Ve vedlejší místnosti od výbuchu otevřte šuplík (drawer) a za monitorem zmáčkněte čudlík (button). Jeden firebox otevřte ručně a druhý sekerou. Klíčem na kontrolu pokoje otevřte novou místnost (na levý keyreader). Promluvte si s lidským interfacem a dejte mu tiskací cartrige, za kterou obdržíte mapku tunelu. Až dostanete mapku, vraťte se ke dveřím, kde byl výbuch a vyzkoušejte otisk ruky. Přes místnost s lidským interface (kde samozřejmě můžete vyzkoušet svoji smrt použitím destrukční karty na terminál) projděte do centrální chodby. Použijte scaner u dveří vpravo a šup tam. Navštivte levé dveře a svou bambitkou (resizer gun) zastřelte oba skafandry (suit). Klíčem (socket...) vypáčte skříň (cupboard) a seberte jídlo (drie food). Vraťte se a otevřte pravé dveře, seberte kyblík (paint) a pistolí zvětšete balík (box). Otevřte ventil nahoře (vent) a podle mapky, kterou máte vytisknutou, se dostaňte k exitu. Pokud se nechcete pořád koukat na mapu, tak tady tudy. Půjdete zpět (pozor ne dolů), doleva, 2x dopředu, doprava, dopředu, doleva, doprava, dopředu a doprava, slezte dolů a budete přivítání chlapíkem, jehož jméno jest Angelo. Nastane chaos a po menší sekvenci se probouzíte ve vězeňské cele.

Rozsviťte lampu, ze země před sebou seberte tři karty a opusťte celu. Kartou (červená, zelená, modrá) otevřete pravé dveře, vejděte do-

vnitř a seberte metal piece, potom postupte dvakrát dopředu (k robotovi s „S“ na hrudi) a po otevření hrudi si přivlastněte glue. Vraťte se do základní místnosti s celami a kartou (mod, červ, zelenou) otevřte levé dveře. Seberte Locator Beacon a oblek (jacket) a zpět. Klikněte na tělo (corpse) pod prostředními dveřmi, poté glue na ruku pod dveřmi (hand) a nakonec Angelovu ruku na scaner (měl by se chytit). Po jeho zavěšení použijte druhý scaner a vstupte do prostředních dveří. Dopředu, doprava, klíč security použijte na scaner a vejděte. Pokecejte si s Randelem, dejte mu sušené jídlo (dried food) a ze stolu se pokuste vzít pastu (grease). Zapojte socket a vyjděte ven, dopředu a v této místnosti odřízněte nožíkem kabel (cable). Vraťte se k Randelovi a vypněte socket. Nabijte charge block o solar a vraťte se do místnosti, kde jste přeřízli kabel. Nabitý charge block ozkoušejte na skříň (charge tap) a vezměte jídlo. Vraťte se o dvě místnosti zpět, doleva, použijte (use) scaner a po vstoupení otevřte skříň (cupboard). Seberte zářivku (neon), oxigen tank, chain. Ve výtahu zmáčkněte čudlík (button) a po zaseknutí otevřte poklop, dejte neon do lampy a přelezte do místnosti se zalepenými dveřmi. Použijte metal piece na floam. Vejděte a seberte plechovku (acid). Nyní musíte o patro níže do staff (do tunelu). Doleva, doleva, všechny páky přehodit (pozor, jedna ze začátku nejde, ale na druhý pokus ano) Zpět do tunelu a doprava, k sobě, dopředu, doleva, dopředu, doleva, doprava a seberte vazelínu (grease). Nyní se musíte vrátit do místa, kde jste do tunelu vstoupili. Řetěz (chain) přivažte na železné kolo (handle), po namatlání vazelíny (grease) na spodek (floor) rozsviťte lampu. Po další sekvenci musíte najít novou místnost (pořád za nosem). Použijte krém (acid) na life brake a výtah je zase funkční. Jděte dolů do shaft a otočte kličkou u dveří (spindle). Další kombinace bude metal piece na kličku (spindle) a nakonec váš oblek (jacket) na kličku, ještě zatáhněte. Po otevření dveří, otevřte pravé dveře (use scaner) a vstupte. Použitím francouzáku (socket wrench) na dveřní panel a sekery na vnitřek (weight) se dostáváte zpět do místnosti. Otevřte levé dveře (use scaner) a poté dveře pravé. Uvnitř seberte infra červenou žárovku, ze stolu klíč a nezapomeňte na bonsai (sice ji na nic nebudete potřebovat, ale válí se za stolem). Otevřte přední dveře, známou metodou spravte poškozený kabel a seberte repliku stanice. Spojte se s terminálem, zpět, použijte protější scaner a znovu se spojte s terminálem. Po pokecání použijte na elektronickou skříň (window control) a žárovku (bulb) na vaší lampu (torch). Vraťte se zpět, doleva, otevřte dveře, doleva a do prostoru (space). Sekerkou odsekněte Karu a vraťte se do stanice. V rozhovoru (chat) ji dejte (give) oxigen tank. Po vstoupení do místnosti se čtyřmi modrými sedačkami ze země seber plastiku a otevřte přední dveře. Jděte do pravých dveří a seberte machinery, chain a vraťte se do hangáru. Nyní do levých dveří, kde seberte likér a po otevření skleněné vitrýny (clipboard) seberte kartu. Znovu zpět, kartu použijte na ovládací panel (control device). Puškou (resizer gun) zvěčte hák (hook) a jděte dopředu do díry. Sekerou odsekněte robotovi paži (arm) a místo ruky mu na rameno dejte machinery. Ještě zavěste řetěz na rameno a teď zkuste chaim na jung pile. Po zapojení můžete zmáčknout na robotovi čudl (switch). Otevřenými dveřmi vstupte. Zajděte do místnosti mezi bednami, dejte mu likér a budete vpuštěni, poté do předních dveří, kde hoďte řeč s kapitánem. Při návratu na poslední křižovatku jděte dopředu a znovu použijte sekeru na zblitky (floam) a zapněte scaner (use scaner), vejděte.

Nyní musíte vzít přední a zadní crystal a obrátit je. (pokud to nepůjde, musíte klíčem otevřít zámek a zapnout leaver, prasklej krystal musí být v prvním slutu k vám). Po výměně použijte v inventáři glue na plastic, plastik na ležící tubu a ještě baterku (torch) na plastic. Spusťte vypínač a vraťte se až k terminálu do stanice.

Nyní musíte hodit řeč (chat) a nechat přivolat nejbližší kolemjedoucí vesmírnou loď. Po konverzaci s touto lodí, ve které ji prosíte, aby nabrala zbytek lidí na této stanici, zavěste a v terminálu si o všem pokecejte (musí se pustit animace jak je zachraňuje, když se nepustí, jsou špatně krystaly), když shlédnete animaci, konečně nastavte destrukční kartu. Nyní vyjděte ze stanice do prostoru (první obraz po opuštění dveří stanice, před obrazem, kde jste nabrali Caru) a jděte nahoru (go to up) a poté do vašeho počátečního hangáru. V případě, že nasednete do vaší lodě, hra končí, v případě, že nenasednete, hra čeká až nasednete. Jo a dělejte, než to bouchne! —Hawkins

RADY

Nascar Racing 2

Zde zahleď se ten, kdož vyhrát závod série *Nascar* chceš. Budiž ti vypomoženo radami těmito.

Následujících pár tipů, které jsem vydedukoval v průběhu hraní a vyčetl z manuálu, vám snad pomůže překonat některé překážky, na něž můžete v průběhu hry narazit. Zároveň vám zde vytknu základní pojmy čítající vlastnosti auta, které budete potřebovat při jeho úpravách. Ze začátku není vaše auto nic moc, což pozná hned každý, kdo vystartuje po vztyčení zelené vlajky. Proto ihned zajede do depa, kde svůj vůz náležitě upraví. Jak?

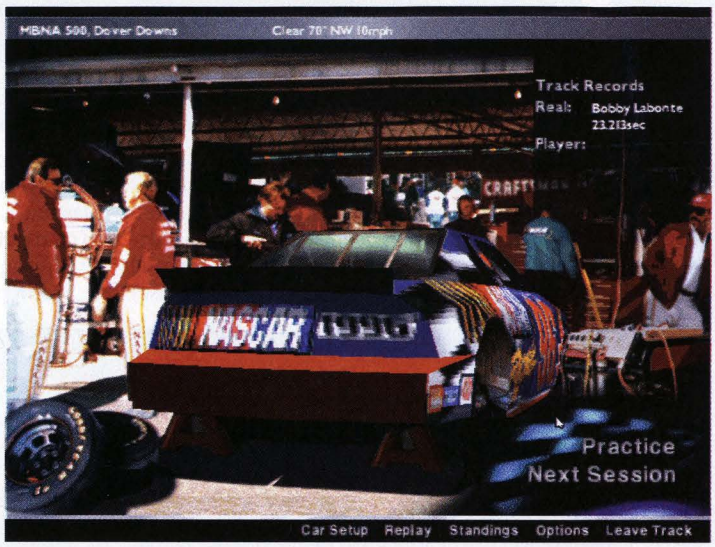
Zásadní vlastnosti auta. Záleží na třech faktorech. Tím prvním a nejdůležitějším jsou gumy. V průběhu závodu můžete stisknutím F4ky zjistit teplotní stav pneumatiky. Normální a optimalizované hodnoty jsou psány bílou barvou a jsou nahoře. Aktuální stav je žlutý dole. Správně byste se měli přiblížit hodnotám bílým, ale hlavní v danou chvíli je to, že teplota gumy by měla být na všech kontrolovaných bodech stejná, tj. jak na levém, tak pravém okraji a také na prostředku. Teplota závisí na tlaku v pneumatice a to zásadně. Guma může být buď přepumpovaná, nedopumpovaná (slova, co?) nebo optimálně nahuštěná. Tohle poznáte podle stavu středu gumy, která je přehuštěná, když je střed příliš žhavý a naopak poloprázdná, když je střed takřka studený. Obojí je špatně. Přilnavost pneumatiky pak v obou případech není ta správná, což se odrazí na stylu jízdy vozidla. Optima dosáhnete neustálým zajížděním do depa a přehazováním jednotlivých tlaků. Vedlejšími faktory odrážejícími se na gumách jsou samozřejmě i ostatní části vozu, tedy zadní křídlo, podvozek, nápravy, náklon kol - ten je dost důležitý, sklony spoilerů, i rozložení hmotnosti ve vozidle. Ke všem se pokusím stručně vyjádřit tak, abyste z toho něco měli.

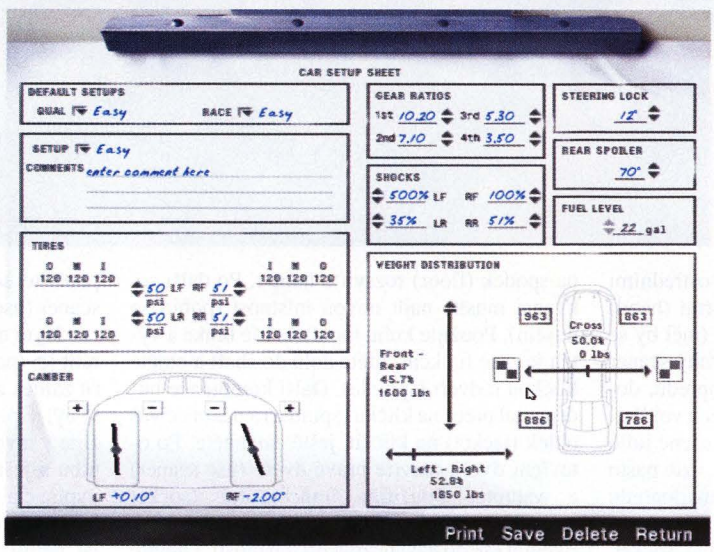
Dalším faktorem je sklon nápravy, resp. jednotlivých zavěšení kol. Zde vám příliš nepomohu. Jedinou pomocí je opět opakované využívání depa, kde si vyzkoušíte všechno polohy zavěšení kol, a tak dosáhnete optimálního výsledku. Sklon se odráží buď v přetáčivosti nebo nedotáčivosti auta, na což navazuje další odstavec.

Třetím a dost důležitým faktorem je zadní spoiler, neboli křídlo. Sklon daný ve stupních, který vám přijde současně s autem, se nedá počítat mezi optimální. Proto je ho třeba ihned předělat. Příliš nízko položené křídlo, čehož se dopustí většina z nás, sice dokáže zvětšit akceleraci a rychlost auta, ale jakmile vjedete do první zatáčky, nevyhnete se klouzavým hodinám. To je samozřejmě špatně. Naopak vysunuté křídlo na plných 70 stupňů příliš nabírá vzduch, tlačí vás k povrchu tratě, zatěžuje tím pneumatiky a snižuje vaše naděje na vítězství. A zase, optima dosáhnete atd. atd.

Tohle by byly tři nejhlavnější věci, s kterými se budete potýkat. Když už dosáhnete jakž takž dobrých výsledků, můžete se pustit do dalších úprav následujícího.

▼ Tak takhle vypadá obrazovka před závodem. Zde se můžete pustit do přestavby vozidla nebo zkontrolovat pořadí závodníků. Ale to už vidíte sami.





▲ Přestavba auta doznala značného zjednodušení tím, že se celá kompletně koná na tomto papíře. Jednoduché a inteligentní. Co říkáte?

Stav paliva v nádrži dokáže sakra přibrzdit vaše iluze, takže se s tím musí něco udělat. Automaticky vám natankují 22 galonů, což je moc. Když zase příliš uberete, může se vám stát, že po pár kolech zůstanete na dráze bez paliva. Dlouhým tréninkem a čtením manuálu jsem dospěl k názoru, že doporučovaných 10-12 galonů paliva je tak akorát, ale ještě lepší je jízda se 14 galony. Ale to si musíte vyzkoušet každý po svém.

Odstupňování převodovky je nedílnou součástí vašeho postupu k cílové lajně. Takže. Příliš krátké převody jsou vynikající věc na bleskovou akceleraci, leč se tak snižuje možnost dosáhnout vysoké rychlosti na poslední, tj. čtvrtý, převodový stupeň. Toto vám nelze doporučit, zvláště když jako já ignorujete kvalifikaci a startujete z poslední pozice. Sice všechny předjedete hned, ale když vám pak ujedou, není o co stát. Naopak dlouhé převody jsou vynikající na stálou vysokou rychlost, kde nezáleží na zrychlení. Kompromis bych viděl asi tak, že na krátko střihnete první tři rychlosti, kdežto „čtyrku" odstupňujete řádně do dlouha tak, aby rozdíl mezi jí a trojkou byl minimálně tři a půl tisíce otáček. Pak je převodovka jakž takž odladěná. Zkoušením můžete samozřejmě dosáhnout ještě lepších výsledků.

A ještě něco o budících. Stálé vytáčení motoru přes hranici devíti tisíc rpm je snad to nejhorší, co můžete dělat. Nepopírám, že v zájmu startovního šílenství do této nebohulibé činnosti též upadám a to bez výhrad do konečných 10000 rpm 1/min motoru (saďour). Otáčkoměr sledujte koutkem oka, protože více vám napoví zvuk a červená varovná kontrolka, která začne splašeně jančit sic zmíněnou hranici 9000 překročíte. Teplota chladící kapaliny by se měla pohybovat od 175-200 stupňů Fahrenheita, což se vám akceleračním stylem jízdy s ručičkou otáček přes 8500 nepodaří udržet. Tedy, jakmile teplota překročí 210 stupňů a leze ke 250, nevytáčejte motor do závratných výšin a nechte ho trochu zchladnout plynulejší jízdou. Teplota oleje příliš nestoupá, takže se o ní nebudu zmiňovat. Tlak oleje není příliš důležitý, pokud nemáte zapnuté ničení vozu, to pak může olej vytéci a vy zadrhnete motor. A stav paliva? Ten samozřejmě sledujte bedlivě a jakmile se začnete přibližovat k dolní hranici, na nic nečekejte a zapadněte do depa! Tak.

Rozdělení hmotnosti a ladění nárazových zón nechám vaší fantazii, takže, neváhejte a Krleš, resp. RACE ON!!! **—Karel**

PRVNÍ POMOC

PROTO K NIM MLUVÍM V PODOBENSTVÍCH, ŽE HLEDÍCE NEVIDÍ A SLYŠÍCE NESLYŠÍ ANI NECHÁPOU

Mt 13,13

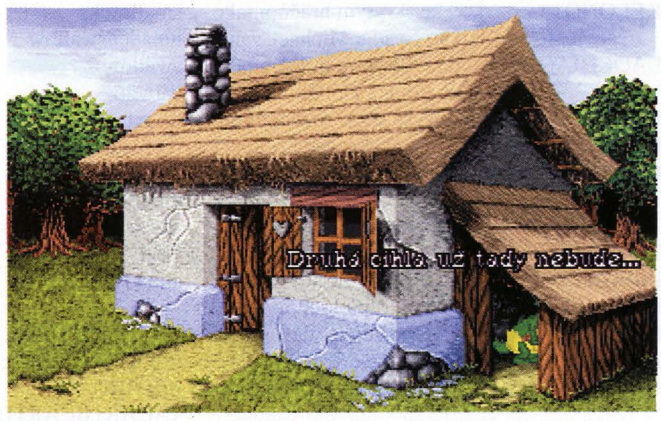
AMIGA

Když hovořím s čarodějnicí ve hře Simon The Sorcerer nemohu jí sebrat koště. Po rozhovoru totiž ihned odejde.

To je v pořádku. Ten rozhovor není tak úplně rozhovor, ale slovní přestřelka. Musíš chytře používat kouzla Alakazam, Hocus Pokus a Sausages pro transormování do různých zvířat.

Ve hře Kyrandia I v hradní studovně nemohu otevřít tajný vchod.

Zkus vytáhnout ty knihy, jejichž počáteční písmena dají dohromady „OPEN"



V Secret of Monkey Island nemohu vyhrát souboj s Carlou.

Nejdříve musíš trénovat u učitele šermu. Hodiny šermu si u něj vyjednáte odpověďmi 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 2. Potom musíš svojí slovní zásobu rozšířit o několik výrazů, které pochytíš od pirátů. Carlu porazíš, až když si vytrénuješ systém odpovědí na její otázky.

PC

Jak se zbavim psa ve Full Throttle?

Psa se zbavíš tak, že nejprve do modrého auta v pravé části vrakoviště položíš kus masa. Potom půjdeš do první části vrakoviště, vylezeš nahoru a v kabině jeřábu pomocí pák zvedneš auto i se psem do výšky.

Zakysnul jsem u hlavy ve hře Lands of Lore. V hlavě jsem namixoval bahno, med a kamenné srdce, nevím ale, kde mám získat čtvrtý komponent.

Nejprve si musíš nechat u šamana Gorkhy v bažinách rozluštit „riddle scroll", ve kterém je napsáno o „Powder of your mother". Pak ve městě Yvel v Sadiině obchůdku ti majitelka sama nabídne hledanou čtvrtou přísadu.

Jak mám postavit most k Mínótaurovu paláci ve hře Labyrinth of Time?

Musíš jít do Ziggurathu do jedné z podzemních místností se třemi pákami. Pokaždé, když zatáhneš za jakoukoliv z nich objeví se ti jedna část mostu (ale pozor, po každé páce se objevíš před palácem, takže se musíš vracet do podzemí).

Nemohu přijít na herní systém VoyeraII. Prosím pomozte.

Voayeur II má opravdu prapodivný systém hraní, ale popořádku. Tvým úkolem je přistihnout pachatele ve vile (o mnoha oknech) přes údolí při činu a to díky videokameře a zařízení pro odposlouchávání zvuku.

Problém je ten, že dům a s ním potažmo i kamera je napojen na pomalu se vybíjející generátor. To znamená, že vám kamera vydrží tak pět minut. A proto musíte elektřinou šetřit = vypnout kameru s níž se automaticky vypne odposlech. Jestliže vám proud dojde = konec hry. Jak ale potom získat důkazy? Teď přijde ten fígl. Vlevo od okna je puška, zamčená na číselný zámek. Puška má puškohled, který můžete použít na sledování již shlédnutých scén. Kód k zámku od ní je na jednom z diapozitivů v diaprojektoru. Sledujte vše skrz pušku a jakmile příjde scéna kterou jste ještě neviděli začněte vše natáčet. No a takhle ukončíte hru asi 15x, 15x naloadujete, x krát se zhroutíte, no a bude to hotovo.

POMOZTE!

Pomozte ostatním čtenářům, protože my jsme zcela neschopni, ale Vy to víte a proto pište. Nevědí si rady s těmito hrami:

*Na základě článku v Excaliburu jsem si pořídil hru **ATF**. Jsou fakt dost dobrý. Bohužel při letu na plné detaily je to pomalý. Rattle v článku uvádí, že si nechal vypnout hudbu, která je při letu skutečně zbytečná. Byl bych vám vděčen, kdyby jste mi poradili, jak vypnout hudbu během letu.*

S díky - Zbyněk Pejšek, Praha 9.

Bohužel jsme již **ATF** vrátili, a nikdo z redakce si nemůže vzpomenout, jak problém vyřešit. Proto tuto otázky otiskujeme pro ty, kdož vědí.

*V **Dračí historii** pobíhám na konci přes práh, ale Evelýna nikde. Kde ji najdu? Libor z Litoměřic.*

To je zvláštní, náš autor se s tímto problémem nesetkal. A proto babo raď! :-)

Objevili jsme náhoně hru Kirandie 1 a velmi jsme si ji oblíbili. Prošli jsme úplně celou Malcomovu jeskyni a největší záhadou je nám místo, kde není most. Jsou tam dvě strany předělené propastí a na každou stranu svítí proužek modrého světla. Také jsme se dozvěděli, že máme položit měsíční kámen na oltář u dvou fialových hádajících se koulí.

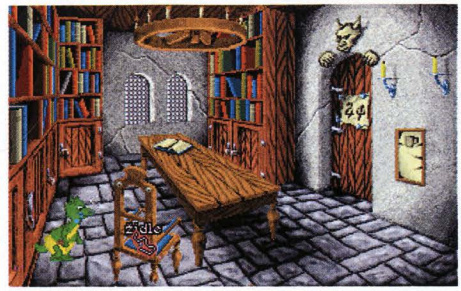
Kde je měsíční kámen?

Mohli by jste nám napsat, jak postupovat dál?

Jirka a Kristýna, Kroměříž

Tak to byla vyčerpávající otázka. Kdo dokáže dodat přesně tak vyčerpávající odpověď?

ATF



DRAČÍ HISTORIE

FULL THROTTLE

POSLEDNÍ POMOC

SLEPÍ VIDÍ, CHROMÍ CHODÍ, MALOMOCNÍ JSOU OČIŠŤOVÁNI, HLUŠÍ SLYŠÍ, MRTVÍ VSTÁVAJÍ

Mt 11,3-5

P C

Zde si můžete vyzkoušet to, co se využívá jen tehdy, když už jste vyzkoušeli úplně všechno v rámci vašich možností a schopností. Pokud znáte nějaké další záchranné postupy (cheaty), napište nám.

Blam Machinehead Kódy do úrovní:

1.2	Q58NM	LDZCQ	4HWGE
1.3	TDM75	UH8OT	X06BE
1.4	VO1PP	JCP6V	H4ULJ
2.1	0F20F0HX8Y		OE95W
2.2	42W3T	JGK-P	5K5H7
2.3	VR4T2	6EZD5	SHCMM
2.4	1NBCX	CXVI6	PA3K1
2.5	ZF0XD	Y5KXJ	Q2NGZ
3.1	2XVSD	AHO3J	S2MF-
3.2	W0J8H	3Y8-D	-7FRU
3.3	THYDH	0MZDU	3CZFK
3.4	1SOJ3	130BP	V2MW8
4.1	YCTS6	PUUKS	28SD1
4.2	Q29LH	UDUY4	21FSD
4.3	WS7Y6	HQPIW	BOFGK
4.4	2RHK4	RB9RU	Z1IT2
End	UP405	C42R1	2MP3P

Crusader: No Regret

Pokud chcete použít tyto číty, napište v průběhu hry: LOOSECANNON16. Potom použijte tyto kombinace kláves:

CTRL-F10	nesmrtelnost
F10	všechny zbrně, energie a všechny předměty
-WARP X	skok do úrovně x
-SKILL X	mění navolenou obtížnost na x; použít v průběhu nahrávání hry.

Deadlock

Ctrl-F1 umožní použít tyto cheaty:

GOHTI	zvýší počet populace.
FRODO	dokončí aktuálně vyvíjený projekt.
MAKEITSO	5,000 kreditů každé kolonii.
TOUCHE	všechny videosekvence.

Descent II

FREESPACE	jakýkoliv level (1 - 24)
ALMIGHTY	nezranitelnost

Destruction Derby 2:

Jestliže se při turnaji pojmenujete jako „MACSrPOO“, získáte přístup ke všem tratím.

FIFA 97

Nastavte si systémové datum na 29. únor 1997. Poté zvolte „Singapore team“ a v průběhu hraní vyťukejte:

KELONG	kód ke skrytým hráčům jako Abbas Saad a Michael Vana.
LAOCHIAO	kód ke skrytým hráčům jako Quah Kim Song a Dollah Kassim.
KAYU	uvidíte co se stane rozhodčímu.
LTH	co asi provede soupeř?
CANTONA	umožňuje slušně nakopnout diváka.

Hellbender

TOTLPWR	100% energie.
IMPUMPD	všechny zbraně.
MAXMEUP	zesílení trupu lodi na 100%
IMSTUCK	postup do další mise.
AUNTEM#	vstup do úrovně, kde „#“ číslo úrovně (1-8)

Master of Orion II

Držte „ALT“ a pište:

MOOLA	dostaneš $1,000.
EINSTEIN	všechy technologie.
MENLO	dostanete roboty-horníky.
ISEEALL	vševědoucnost (používat opatrně, může změnit vlastnosti vaší rasy).

Megarace 2

SPEED	rychlejší auto.
MONEY	99999 penízků.
MAP	mapa celé tratě.
GAME	přeskočí intro.

MechWarrior 2: Mercenaries

Držte Ctrl+Alt+Shift a pište.

SUPERFUNKICALIFRAGISEXY	nezranitelnost zapnuta/vypnuta.
ISEENFIREANDISEENRAIN	nekonečné střelivo zapnuto/vypnuto.
OOOHHHLLLAAALLLAAA	přehřívání zapnuto/vypnuto.
TIKRULESLIKETHECOMSTARBABY	úspěšné ukončení mise.
CRAZYSEXYCOOL	nekonečné „jump jets“ zapnuty/vypnuty.

Necrodome:

Zmáčkněte „T“ a pište:

excalibur	všechny zbraně.
verysmallrocks	nekonečné střelivo.
smallrocks	střelivo.
unladenswallow	neomezené palivo.
swallow	palivo.
camelot	vyhrajete arénu.
rabbit	štíty.
igotbetter	energie.
shrubbery	napalm, lékárničky.
knight	nerozbitnost.
antioch	všichni oponenti zhynou.
grail	vlajka.
alreadygotone	všechny arény.

Screamer 2

Použijte tyto kódy v „Options Menu“:

MRTRK	všechny tratě.
TACARTBCARTDCARTDCAR	všechny auta a všechny šampionáty.
APHRODITE	velmi rychlý mód.

SkyNet

Předem musíte zadat „GARBLE“. Potom použijte něco z následujícího:

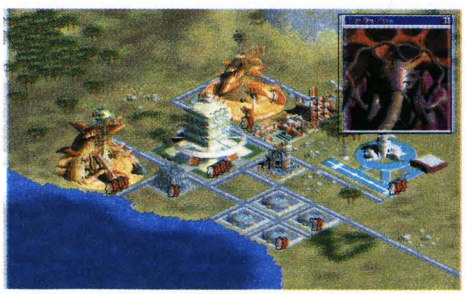
SUPERUZI	Super Uzi.
ICANTSEE	pohled ostřelovače.
ARNOLD	všechny zbraně.
ILLBEBACK	další úroveň.
SURGERY	plné zdraví a střelivo.

Star Trek: Borg

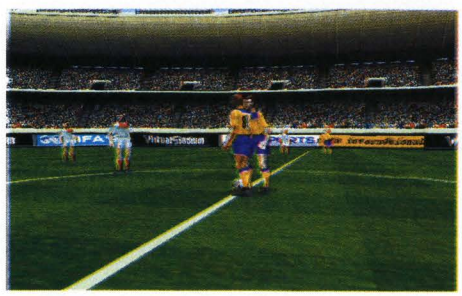
BORG	o scénu vzad.
OBEY	o scenu vpřed.
HUGH	zvolí vlastní nebo optimální možnost

Super Stardust

Hardgame	zvýší obtížnost.
Dnumuahcs	10x energie (sebere životy).
Jjrules	35 životů.
Elitemaster	lepší zbraně.
Nobrakes	motory na plno.
Diealiendie	všechny zbraně.



DEADLOCK



FIFA'97

SCREAMER II

CLUB OF MORTALS

KLUB PRO ŽIVÉ I MRTVÉ

Club of Mortals je tu pro všechny, kteří si rádi hrají. Nezáleží na tom, zda si hrajete s počítačem nebo s kotlíky někde v pekle, každému z Vás máme co nabídnout.

CO ZÍSKÁTE ČLENSTVÍM V KLUBU?

- **4x ročně dostanete ZDARMA CDROMku**
  - výběr shareware za uplynulé čtvrtletí, prodejní cena jednoho CDROMu je 350,- Kč
- **5% sleva** na všechny druhy zboží ve všech prodejnách firmy COmputer-COnnection (včetně kompletní nabídky her za super ceny, např.: **NHL 97 za 1.449,- Kč**)
- **50% sleva** na práci našich techniků
- **50% sleva** na 1. měsíc Internetu
- zařazení do klubových soutěží

A ted' pozor! Pro mrtvé sleva 100% na všechny druhy zboží a služeb!!!

(nutné doložit vlastním úmrtním listem)

Navíc pomocí členské karty můžete nakupovat i přes Internet (samozřejmě se slevou) na našem Internet shopu:

http://www.coco.cz

CO MUSÍTE UDĚLAT PRO ČLENSTVÍ V KLUBU?

Podmínkou členství v klubu je složení členského příspěvku **800,- Kč za rok**. Získáte CDROMy v hodnotě 1.400,- Kč a ušetříte spoustu peněz při nákupu her a HW. Zkrátka Club of Mortals se vyplatí.

CLUB OF MORTALS

MYSLÍME TO S HRANÍM SMRTELNĚ VÁŽNĚ

Prosím, zašlete mi bližší informace o Club of Mortals

Jméno: .....

Příjmení: .....

Ulice: .....

Obec: ..... PSČ: .....

Tento kupón zašlete na adresu:
COmputer-COnnection,
Zenklova 131, 180 00 Praha 8,
nebo zavolejte na tel.: (02) 68 32 309

allstar computer systems

Šumavská 19, Praha 2, Tel. 24255505, 24255508, Fax.24257357

Počítačové sestavy: Uváděné ceny jsou včetně DPH 22%

PC AllStar Pentium K-5 PR-75	23.190,-
PC AllStar Pentium K-5 PR-100	24.990,-
PC AllStar Pentium K-5 PR-133	26.490,-
PC AllStar Intel Pentium 100	26.990,-
PC AllStar Intel Pentium 133	30.490,-
PC AllStar Intel Pentium 166	38.490,-

Všechny sestavy obsahují následující komponenty:

✗ Mother Board PCI, ISA, Chipset Intel Triton, 8 MB EDO RAM, 256kB Burst Cache, ✗ HD 630 MB, FDD 3.5" SONY, PCI Grafická karta 64 bit./1 MB
✗ Barevný SVGA 14" monitor, MPRII, Klávesnice WIN95, myš, Provedení MiniTower

Příplatky k počítačovým sestavám:

CD ROM 8xSpeed+zvuková karta Sound 16	4.990,-
Další 4MB EDO RAM	800,-
HD 1.2 GB	1.000,-
HD 2.5 GB	3.000,-
15" digitální SVGA monitor	3.800,-
Rozšíření paměti gr. karty na 2MB	790,-
Windows 95	3.500,-
DOS 6.22	1.490,-

Přestavby počítačů:

AMD K5-75, MB IntelChipset	5.690,-
AMD K5-100, MB IntelChipset	6.990,-
AMD K5-133, MB IntelChipset	8.690,-
Pentium 100 IntelChipset	9.500,-
Pentium 133 IntelChipset	12.500,-

V ceně je započten Mother Board, procesor, chladič procesoru a práce technika.

Modemy:

US Robotics 33.6 ext.Voice	11.780,-
US Robotics 28.8 ext.	10.779,-
US Robotics 14.4 ext.	7.127,-
US Robotics 33.6 int.	9.995,-
Supra Fax 33.6ext.	7.900,-
Supra Fax 33.6int.	5.477,-
Voice-FaxModem 33.6 ext.	5.429,-
Faxmodem 28.8 ext.	4.490,-

Brýle 3D MAX za skvělou cenu 3990,-

GAMENet

Ideální řešení hraní i těch nejnáročnějších her po síti za rozumnou cenu. Propojení dvou a více počítačů mezi přáteli v domě. Maximální délka do 180m, orientační cena za jednu přípojku okolo 3.000Kč. Více uživatelů = nižší cena. Bližší informace na výše uvedených číslech.

PC ALLSTAR Pentium K5-75

Procesor Pentium K5-75
Grafická karta 64bit./1 MB
8MB EDO RAM
HD 630MB
Barevný 14" SVGA monitor, MPRII
CD ROM 8xSpeed
16 bit. zvuková karta
3,5" mechanika
klávesnice Win95,
provedení MiniTower
myš

Záruka 2 roky HD
1 rok komponenty

Joysticky

Každý člověk jednou při hraní her zjistí, že klávesnice není to pravé. Novodobé letecké simulátory jsou prakticky nehratelné, protože ani sebelepší klávesnice nemá „cit". Zejména při hraní bojových her nebo „plošinovek" oceníte výhody tzv. CONTROL PADu, který jistě znají hráči, kteří právě přešli z konzolí na PC. Brzy tedy dospějete k rozhodnutí, že takhle to dál nejde, a že s tím budete muset něco udělat.

První krok, který je potřeba udělat ke správnému výběru joysticku je rozhodnout se pro typ, který Vám bude nejvíce vyhovovat. Jak již asi víte, pákové ovladače rozdělujeme do dvou skupin. První a také nejvíce užívaná je skupina tzv. analogových joysticků, které fungují na principu potenciometrů. Dají se použít prakticky pro každou známou hru, ale největší uplatnění pro ně naleznete při hraní leteckých simulátorů. Když „přesedláte" z klávesnice na analogový joy, budete mile překvapeni s jakou lehkostí se nyní dají provádět i obtížné manévry a konečně budete moci pocítit 3D prostor. Vtip je totiž v tom, že na klávesnici šlo pouze o to, že po stisku klávesy, jste sepnuli elektrický obvod, a tak přinutili v tomto případě letadlo k manévru. Při použití joysticku je to trošku něco jiného. Zde záleží jakou silo působíte na páku. Potřebujete-li udělat ostrou zatáčku, stačí když stočíte páku nadoraz do strany. Při pozdějším vyrovnání stačí pohnout jen lehce zpět a povlovně provedete manévr právě podle Vašich požadavků.

TORNADO. První joystick, který Vám v tomto testu představím, je výrobek společnosti *LOGIC 3, Tornado JT 251.* Má kvalitní a zejména stabilní základnu s dobrými přísavkami, které oceníte při hraní náročnějších her u kterých potřebujete používat i klávesnici. Příjemná je i jeho tuhost a přesné vracení se do základní polohy. Má dvě tlačítka, autofire a X-ovou a Y-ovou osu můžete doladit pomocí dvou potenciometrů umístěných na dolních stranách. Jeho menší nevýhodou je tenká a menší páka.

Cena cca: 500 Kč

Hodnocení: 85%

WARRIOR 5. *QuickShot WARRIOR 5 QS-123* je dnes asi jedním z nejpoužívanějších joysticků. Jeho hlavní předností je kvalita za příznivou cenu. Má dobře řešenou ergonomickou páku, která se hodí jak pro praváky, tak i pro leváky. I tento joy má dvě tlačítka a autofire. Oproti Tornadu má ale na spodní straně dva přepínače, s jejíž pomocí můžete naprosto uvolnit páku, a tím ji „dostat" do tzv. „flown mode".Po této úpravě se Vám nebude vracet do centrální polohy, tedy centrovat. Vytkl, bych mu špatnou polohu X,Y potenciometrů, protože jsou umístěny na horní straně základny, kde se jich občas můžete dotknout a tím snadno „rozhodíte" centrování.

Cena cca: 370 Kč
Hodnocení: 78%

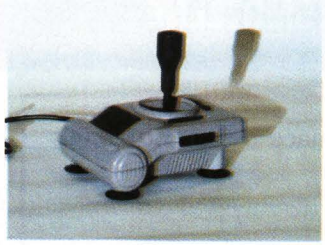
-Zapůjčila firma *JRC*

PYTHON 5. *QuickShot PYTHON 5 QS-189* zástupce digitálních joysticků. To znamená, že narozdíl od analogových, není tento joy na bázi potenciometrů. Jeho polohy jsou tedy buď zapnuto, nebo vypnuto, přičemž nezáleží na stupni vychýlení páky. Zde jde pouze o to, aby byl sepjat obvod, stejně jako tomu je u klávesnice. Páka je naprosto identická jako u *QS-123 WARRIOR 5,* má dvě tlačítka a autofire. Vzhledem k digitálnímu provedení bych nedoporučoval tento joy pro letecké simulátory. Je totiž stavěný pro bojové hry, kde potřebujete mít jistotu provedeného pohybu, což u analogového joysticku nemáte. Zkuste *Abuse, Duke3D,* kde si v setup.exe můžete nastavit vše potřebné přímo pro digitální joy. Možná si při jeho použití nostalgicky vzpomenete na „staré dobré osmibity".

Cena cca: 370 Kč
Hodnocení: 80%

-Zapůjčila firma *JRC*

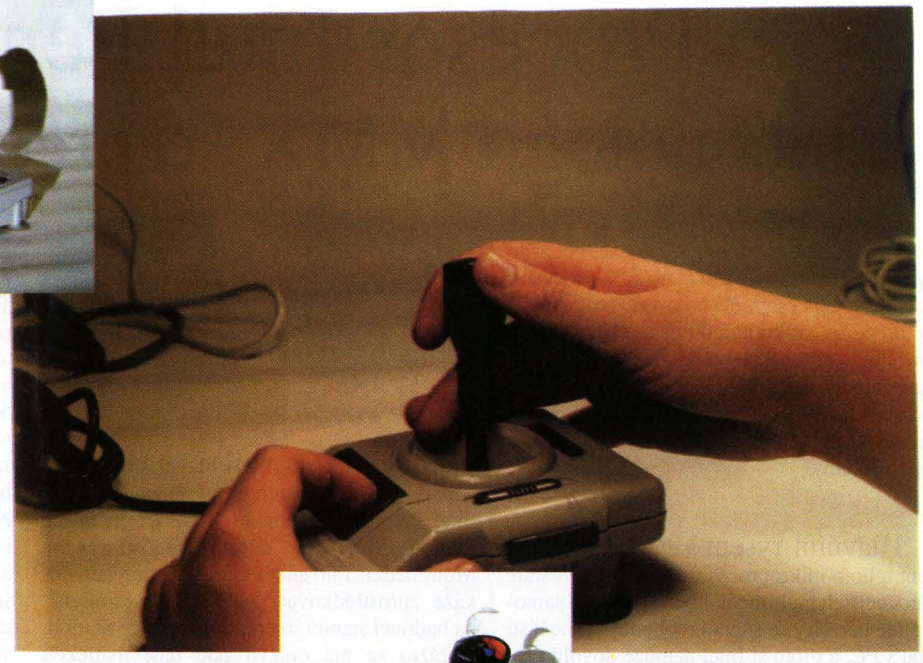
DELUXE JOYSTICK CONTROLLER. *QuickShot DELUXE JOYSTICK CONTROLLER QS-113* je určen především k hrám typu arcade jak již je patrné z jeho vzhledu. Je postaven bytelně právě tak, jak je tomu u hracích automatů. Jeho dvě tlačítka jsou na základně, takže k jeho ovládání potřebujete obě ruce. Má výborné centrování a jelikož má krátkou páku, můžete s ním pracovat velmi přesně. Hodí se prakticky ke všemu k čemu nepotřebujete používat klávesnici. Má vyrovnávání X,Y osy a na jeho spodní straně jsou přepínače sloužící k automatickému centrování, nebo tzv. flown mode, jak jsem již popsal u *QS WARRIOR 5.*



Cena cca: 354 Kč
hodnocení: 86%

-Zapůjčila firma *TPC*

AVENGER PRO.



QuickShot AVENGER PRO QS-203AE (the lethal series) se již dá počítat k vyšší třídě, neboť kromě kvalitní analogické mechaniky je výhodou potenciometr na vrchní části základny zvaný „throttle“, který se používá u některých her jako „plyn“, nebo cokoliv jiného co si navolíte. U tohoto joysticku oceníte zejména vynikající přísavky, a tak budete mít dostatek prostoru pro práci druhé ruky na klávesnici. V balení nechybí mimo návodu na použití a všelijakých pokynů také disketa s ovladači a softwarem pro centrování a a nastavení joysticku, vše samozřejmě pod Win95. Má dvě tlačítka a autofire.

Cena cca: 450 Kč
Hodnocení: 87%

-Zapůjčila firma *JRC*

JOYSTICK.

JOYSTICK FOR IBM PC AND COMPATIBLES - je více méně přesná replika *WARRIORu 5.* Jediným větším rozdílem je, že nemá již zmiňované přepínače „flown control“. Má o trochu jinak provedené „kolečka“ potenciometrů a jinak se liší snad jedině barvou. Tvarem připomíná přesnou kopii *WARRIORu* tak, že to vypadá jako by byl ze stejné formy. Jediné co se dalo zjistit z joysticku (na krabici totiž nebyl žádný nápis napovídající o původu výrobku) bylo Made in Taiwan.

Cena cca: 340 Kč
Hodnocení: 60%

-Zapůjčila firma *TPC*

the COMMAND CONTROL Pad.

Suncom Technologies COMMAND CONTROL PAD je jediným zástupcem z řad joysticků zvaných Game pad. Jedná se o nepákový ovladač jistě dobře známý z konzolí. Používá se hlavně pro bojové hry, např *Mortal Kombat,* ale výborně se také hodí pro automobilové simulátory. Má lehkou konstrukci, a tak ho můžete klidně držet v rukou. Má celkově pět tlačítek. Dolní dvě slouží k normální střelbě, a tlačítka nad nimi fungují jako autofire. Poslední je spojení autofire tlačítek A a B.

Vzhledem k jeho pevné konstrukci vydrží prakticky všechno, a tak nebude vadit když mu budete v zápalu hry dávat pořádné „kapky“. Ke každému balení se dodává mimo instruktážního manuálu také hra od firmy *Apogee, BLAKE STONE: Aliens of Gold.*

Cena cca: 650 Kč
Hodnocení: 87%

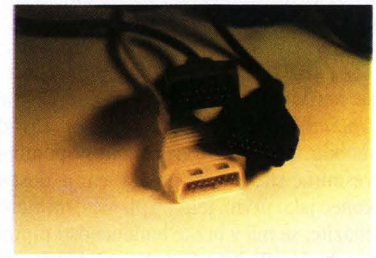
-Zapůjčila firma *TPC*

INTRUDER 1.

QuickShot INTRUDER 1 QS-149 Největší z dnes testovaných výrobků společnosti *QuickShot.* Na jeho základně, se nacházejí dvě páčky autofire (jedna slouží k „dávkování“ střel, a druhá zapne nepřetržitelnou střelbu. Dva potenciometry k dolaďování os X a Y (centrování). Ze základny vede malé rameno, na jehož konci je páka joysticku, vypadající jako by s ním nijak nesouvisela. Výborně se drží, a protože je „tlustá“ a dobře řešená její ergonomie doslova Vám přirostla k ruce. To také souvisí s problémem, že se naprosto nehodí pro leváky. Má dvě tlačítka, přičemž horní je dostupné pouze po odklopení krytky zmáčknutím malého tlačítka umístěného vedle něj. Vzhledem k velikosti tohoto joysticku je jednou z jeho nejdůležitějších vlastností stabilita, kterou zde zajišťují abnormálně velké přísavky.

Cena cca: 840 Kč
Hodnocení: 92%

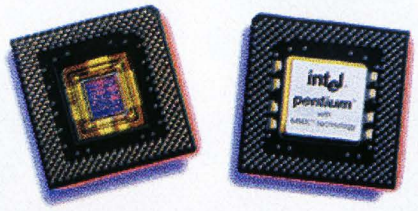
-Zapůjčila firma *JRC*



V dnešním testu jsme Vám představili joysticky určené pro normální nenáročné podmínky českého hráče. Jejich průměrná cena se pohybovala okolo 400 Kč a myslím že by si každý vybral. Nemělo cenu zdůrazňovat u každého z nich systémové požadavky, neboť joysticky potřebují pouze „mít kam připojit“. Většinou se zapojují do zvukových karet, kde je 15-ti pinová „samice“, která se používá buď na připojení MIDI kláves, nebo právě joysticků. Nezáleží ani na výkonu nebo rychlosti Vašeho počítače. Základní předpoklad je, že máte PC 286 nebo vyšší, což má dnes snad každý uživatel. Záleží pak jen a pouze na Vás, jaký typ si vyberete. Stále jsou ještě analogové joysticky nejlepší pro většinu leteckých simulátorů, digitální se nejlépe hodí na arcady. A game pady pro všechny bojové hry a pro simulátory aut, motorek, člunů atd. Mimo těchto základních joysticků samozřejmě existuje celá řada volantů, a replik kniplů ze stíhacích letounů F16, které Vám představíme v některém z dalších čísel. —Xic.

Procesor Intel Pentium s technologií MMX se představil světu

Ano čtete správně, *Intelu* se podařilo představit další nový procesor. Nejedná se zcela o novou architekturu, ale přeci jen krok kupředu to je. Nový procesor Intel Pentium s technologií *MMX* je v podstatě založen na struktuře *Pentia,* ale s novými možnostmi, to znamená, že nový procesor je zpětně kompatibilní se starými aplikacemi, resp. systémy.



Hlavním rysem a důvodem představení tohoto mikroprocesoru je urychlení stále náročnějších multimediálních aplikací a samozřejmě her. Hry se stávají rozhodující součástí trhu s *PC,* a proto si Intel nemůže dovolit přestat vyvíjet pro toto velké procento uživatelů. Stěžejní rozdíl proti předcházejícím typům je, že *MMX* načítá a zpracovává data paralelně (současné načítání více dat) a ne sériově (postupné načtení a následné zpracování, ve významu „jeden po druhým"). Výsledek se projeví plynulejším obrazem například při animacích, díky těmto schopnostem zbývá procesorový čas pro další zpracování, které může znamenat, že scény nemusí být předem zpracované, ale až ve chvíli použití se spočítá. Na tiskové konferenci Intelu z 8. ledna 1997 byl tento rozdíl předveden na dosavadních procesorech, kde byl obraz velmi plynulý, ale s použitím procesoru s technologií MMX doslova „plaval". Zvýšení výkonu je patrné nejenom při 2D animacích, ale i v 3D, které jsou samozřejmě mnohem složitější na výpočet, výsledek byl téměř plynulý oproti trhanosti, ale značně rychlejší byl pohyb předmětu, který se stále náhodně přepočítával. Po těchto prvotních ilustracích nám byly představeny i hry, jenž tu sice neměly silné zastoupení, ale to byl spíše problém výrobců software.

Zhotoven k hraní. Předváděcí plátno se rozsvítilo s názvem *Pod,* což je hra firmy *UbiSoft Entertainment*, jedná se o závod automobilů, které svým designem připomínají spíš vesmírné stroje a vaším úkolem je dostat se na konec jako první, jelikož planeta, na které se nacházíte, se má v brzké budoucnosti proměnit na prach. V cíli by vás mělo očekávat vesmírné plavidlo, jenž má pouze jednou místo pro cestující a tím se máte stát vy. Hra nepřekvapila svým grafickým či myšlenkovým zpracováním, ale tím, že byla programována právě pro Pentium s technologií *MMX.* Celý závod probíhá velmi dynamicky a tudíž realisticky. *Pod* se dá hrát též přes Internet, kdy jsou přenášeny pouze souřadnice vozidel a nic jiné, vše ostatní, jako vykreslení protivníků (spoluhráčů), počítá každý procesor na lokální úrovni. Nápad to sice není nový, ale poprvé zpracovaný v takové míře.

Multimedia mají hlavní slovo. Dalšími dvěmi novými programy vyvinutými pro Intel Pentium s technologií MMX je Space Station Simulator od společnosti Maris Multimedia. Tato encyklopedická hra vám dokáže zprostředkovat „procházku vesmírem" na budoucí stanici International Space Station, kterážto se má objevit nad naší matičkou Zemí. Jedná se o konstruování vlastní vesmírné stanice z reálných dílů vesmírných stanic. Těchto součástek tu jsou desítky a v případě vzniku nového komponentu, vám bude umožněno si jej stáhnout z Internetu. Stavební díly jsou opravdu všeho druhu, naleznete zde redukce mezi průchody komponenty vyrobenými v USA a v Rusku a můžete připojit i raketoplán. Když si vše takto naplánujete, můžete se na svůj výtvor podívat z venčí (na pozadí jsou vidět hvězdy v seskupeních, v kterých se nalézají na opravdové noční obloze. Pokud vám bude i toto málo, tak si prohlédněte interiér centimetr po centimetru ve vynikající grafice, jenž je zpracována podle skutečných dílů. Dalším a posledním představovaným programem byl výukový program týkající se všeho kolem lidského těla *Ultimate Human Body 2* od *DK Multimedia,* který díky využívání technologie *MMX* vám muže ukázat cokoli, odkudkoli s vynikajícím a především rychlým zpracováním.

Výjimečný krok ve vývoji CPU. Intel přichází na trh s jednou novinkou za druhou, ale pro konečného uživatele vznikají „hluchá" místa pro použití moderních technologií. Doposud vždy byl připraven a uveden nový procesor s nárůstem výkonu, ale koncový uživatel si musel počkat téměř rok, než se objevil software, který by využil CPU na hranici jeho možností. Tentokráte tomu, jak již jistě tušíte, bylo jinak. Firma Intel dala o svém vývoji technologie *MMX* vědět předním softwarovým firmám již v závěru roku 1995. A tudíž si uživatel (hráč) může zakoupit poslední novinku ve výpočetní technice zároveň se softwarem, který mu umožní to nejlepší co je vůbec možné.

Čím pak se nám lišíš? Technologie *MMX* by měla přinést dle výrobce (cituji): „Věříme, že vzájemné propojení nových možností osloví doposud nejširší okruh uživatelů. Zkušenosti z oblasti osobních počítačů budou zužitkovány v nové vlně systémů a softwaru. Ty poskytnou takové vymoženosti, mezi něž patří přirozené barvy, video i grafika na plné úhlopříčce obrazovky, animace v reálném čase a manipulace s obrazy, kvadrofonní zvuk a dynamické vykreslování nasvětlení." Nyní se tyto výroky pokusím komentovat, tak jak na mě zapůsobily na tiskové konferenci. Přirozené barvy jsou jistě atraktivní, ale stále výsledek zobrazení bude záviset více na videokartě, i když silný procesor udělá vekou změnu k zlepšení. Video sekvence v plné úhlopříčce jsou minimálně o dva kroky napřed proti předcházejícím procesorům. Kvadrofonní zvuk je velmi diskutabilní, Intel vedl konferenci tím směrem, jakoby v budoucnu stačila naprosto jednoduchá zvuková karta a zbytek by tvořil procesor. Takováto idea přinesla do řad posluchačů zmatek a po zodpovězení dotazů by se dalo říci, že kvalita zvukového výstupu bude přímo úměrná kvalitě zvukové karty. Intel zaujímal stanovisko, že procesory s technologií *MMX* by mohly svou funkčností zastupovat WaveTable (zvuková karta hraje pomocí realisticky nasamplovaných hudebních nástrojů) tam, kde tímto modulem nebude přímo osazena zvuková karta, ale realita bude pravděpodobně jiná. Nová technologie by měla podpořit nové komunikační rozhraní USB (Universal Serial Bus), jenž může sloužit k připojení například digitálních kamer nebo hudebních kláves.

MMX, aneb video nevázne. Pentium s technologií MMX bylo konstruováno pro podporu videokonferencí a videotelefonování po standardních telefonních linkách. Videosignál je kódován dle standardu MPEG-1, což umožňuje přijatelnou kvalitu. Samozřejmě, že i tyto schopnosti představil Intel na své tiskové konferenci, kde byl použit software Intel Video Phone. Ukázka probíhala po linkách SPT Telecomu dále do Německa do Mnichova, kde byl ukázkový hovor očekáván. Paradoxní bylo, že po vytočení čísla byla linka obsazena, ale po úspěšném navázání spojení se přenos videosignálu a zvuku odstartoval. Ze začátku byl zvuk pro normál poslech trhaný, ale po několika málo vteřinách se člověk přizpůsobil. Video bylo ještě před navázáním spojení velice vychvalováno svou plynulostí, a však v praxi byl výsledek značně trhaný. Nicméně i přes tyto obtíže byl videohovor velmi reálný, a jestliže zauvažujeme nad množstvím dat, které se musejí přenášet, je výkon ohromný (z dnešního hlediska). Pokud vás to zaujalo a chtěli byste si

takovéto Pentium koupit kvůli videotelefonování a říkáte si komu budu volat, tak vám prozradím telefonní číslo - 00 49 899043975 - do Mnichova, kde si můžete popovídat s lidmi od *Intel*u.

Co skrývá samotné jádro chipu. Tak tedy Pentium s technologií MMX je vyrobeno z obvodů o tloušťce 0,35 mikronů (1 mikron = jedna tisícina milimetru) a skrývá 4,5 milionů tranzistorů, oproti prvnímu intelovskému procesoru, který obsahoval méně než 100 000 tranzistorů. Vyhlídky firmy Intel do roku 2011 jsou, že do roku ovládnou technologii 0,07 mikronů a na takovýto chip umístí až jednu miliardu tranzistorů. Inženýři společnosti Intel vyvinuli 57 nových instrukcí, aby zvýšili rychlost některých výpočetně náročných smyček, které jsou typické pro grafiku, zvuk a video. V jádru procesoru se nachází dvakrát větší vyrovnávací paměť cache s 32 KB. Intel tento technický rozvoj hodnotí jako nejvýznamnější za posledních 10 let.

MMX je vždy rychlejší. Potichu se „šuská" o problémech nového procesoru v klasických aplikacích, prý jsou pomalejší než standardní Pentium. Zaměstnanci společnosti Intel reagovali na tento dotaz negativně a upozornili nás, že v normálních aplikacích (nevyužívající nových vlastností MMX) je Pentium s MMX o 10 až 20% rychlejší než Pentium bez MMX se stejným kmitočtem. V aplikacích „šitých" pro Pentium s technologií MMX je výkon dokonce o 60% větší. Rychlost vychází jak z nových instrukcí a větší cache, ale i z funkce předvídání větvení. V dokumentaci procesoru je uvedeno ohledně předvídání větvení, že samo o sobě zvyšuje výkon v testech (benchmark) o právě výše zmiňovaných 10 až 20%, což ve mě vyvolává pocit, že Intel staví nové procesory, aby obstáli co nejlépe v testovacích programech a ne reálných aplikacích.

Co si myslíme o Intel Pentium s technologií MMX. Jistě se jedná o krok kupředu a tím se nemusíte bát, že nás počítač přestane plynule poslouchat i v těch nejnáročnějších hrách. Procesory jsou na trh dodávány ve dvou verzích, 166 MHz (cena 407 dolarů) a 200 MHz (cena 550 dolarů) pro stolní počítače. Pro přenosné počítače jsou vyrobeny a současně uváděny na trh procesory s menším napětí (méně vzniklého tepla, cca 7,8 wattu) s frekvencemi 150 MHz (cena 443 dolarů) a 166 MHz (cena 550 dolarů). Díky tomu, že se přední výrobci her, uveďme například *Mindscape* s hrami *Megarace 2* a *Azrael's tear* pro MMX, začali angažovat do výroby nových a kvalitních softwarových produktů, tak můžete i z hlediska cenového zauvažovat nad koupí opravdového silného počítače s procesorem Intel Pentium s technologií MMX.

Nároky uživatelů a především hráčů jsou stále vyšší a proto firmy jako Intel dělají co mohou. Toulky opravdovým 3D světem vás zcela určitě pohltí. —XiC

info: WWW.INTEL.com/pressroom

Co koupit?

Rubrika, kterou začínáte číst je a bude pravidelnou a tudíž se s ní budete shledávat v každém čísle. Měla by sloužit všem, kteří uvažují o koupi nového počítače a chtějí rozvážit hledisko použití a finančních nákladů. Text rubriky se příliš měnit nebude, hlavní rozdíly budou v parametrech popisovaných počítačů.

Počítač není jenom na hraní her. Musíme si uvědomit, že koupě nového PC není jednoúčelová (pouze pro hraní her). Hlavní okruh našich čtenářů není finančně zabezpečený, jelikož pro koupi počítače jsou přesvědčováni právě rodiče a ti potřebují mít dostatečně mnoho důvodů, aby svým dítkům koupili tak drahou hračku jako je PC. Rodič se na nákup počítače kouká ze dvou hledisek: 1. udělat svému dítěti radost 2. co z toho budou mít oni sami. V prvním případě je to pro vás jasný a není potřeba dále rozvíjet. A však druhé hledisko je trochu náročnější a většinou převažuje nad prvním, rodiče si většinou představují, že nové „mašinky" budou využívat k pracovním účelům, jako je například účetnictví, psaní textů, vedení skladu nebo database svých zákazníků. Díky těmto dvěma pohledům vznikají otázky co koupit, aby byly spokojeny obě strany a přesně k tomuto by měla sloužit rubrika „Co letí".

Lze něco říci obecně? Taková malá pravda v počítačovém světě je, že když koupíte přiměřený počítač na hry, tak si můžete být jisti i dobrým výkonem pro vaši agendu. A však hry se nedělají jenom náročné a každý nepotřebuje hrát jen a jen poslední výkřiky.

Počítač pro agendu. Pokud se tedy rozhodujete jaký počítač si máte koupit domů, abyste na něm mohly pracovat bez problémů, tak si předem musíte říci, jaký software (programy) si budete přát používat. Hlavní hledisko je zda chcete používat Windows nebo pouze DOS. Začněme co vše vám přinese pouhý a obyčejný DOS, dá se říci, že v rámci tohoto prostředí naleznete téměř všechen potřebný software jako účetnictví, psaní textů, základní tabulkové procesory, komunikační software a dokonce na vysoké úrovni databasové programy. Pro takovou práci vám bude zcela dostatečný počítač s procesorem 386 DX/40 MHz, resp. 486SX/33MHz, 4 MB RAM, 200 MB HDD, jednoduchá grafická karta a pouhý VGA barevný monitor, takovýto počítač je schopný uspokojit vaše požadavky ve velmi přiměřené kvalitě.

Jestliže budete chtít využívat prostředí Windows 3.1x, již s lepším a lépe přehledným softwarem je dostatečným řešením: 486DX4/100 MHz, 8 až 16 MB RAM, 400 MB HDD, SVGA grafická karta a SVGA barevný monitor.

Poslední případ to jest využívání Windows 95, které jsou nejvíce náročným systém (z námi popisovaných), budete potřebovat procesor řady Pentium/100 MHz, 16 MB RAM a 600 MB HDD, SVGA grafická karta s 1MB paměti a SVGA barevný monitor a velmi vhodná. ne však potřebná CD-ROM. Je zřejmé, že náročnější počítač například pro Windows 95 bude dostatečně rychlý i pro Windows 3.1 nebo DOS.

Počítač je na hraní. Jak již bylo řečeno, hry využívají váš počítač, z běžně používaných programů, nejvíce, a proto budou hlavní hlediskem při kupování domácího počítače. S přihlédnutím k dnešním hrám a multimediálním aplikací, které nemusejí sloužit pouze ke hraní by byl potřeba: procesor řady Pentium/120 MHz, 16 MB RAM, 1,2 GB HDD (1 GB = 1024 MB), SVGA grafická karta s 1 MB paměti a SVGA barevný monitor, 16-bitová a stereofonní zvuková karta, čtyřrychlostní CD-ROM a aktivní reproduktory. S takovýmto počítačem si můžete dovolit hrát i nejnovější hry na velmi vysoké úrovni, co se technického zpracování týče a přitom nevydat velký finanční obnos za nákup.

SHRNUTÍ

S výběrem osobního počítače rozhodně nepospíchejte nic vám nemůže utéct, jediné, co se může změnit jsou ceny, které jsou den ode dne nižší a tím i přívětivější. Všechny ceny, jenž jsou uvedeny v závěrečné tabulce jsou konzultovány s oficiálním prodejcem výpočetní techniky firmou MGC computers. V dalších číslech se budete setkávat stále s touto rubrikou, jenž se bude měnit dle dění na trhu s PC a bude vám nabídnut srovnávací graf vývoje rychlosti a ceny osobních počítačů. Případné požadavky na další hledisko výběru zasílejte do redakce Excaliburu, všechny vaše podněty budou akceptovány. **—XiC**

PŘEHLEDNÁ TABULKA

pro	procesor	RAM (MB)	HDD (MB)	graf. karta	monitor	zvuk. karta	CD-ROM	cena v Kč
DOS	486SX 33	4	200	VGA,	VGA bar	—, —		15 000
Win 3.1x	486DX4/100	8 až 16	400	SVGA	SVGA bar	—, —		24 500
Win 95	Pentium/100	16	600	SVGA 1MB	SVGA bar	—, —	4x rych	29 000
hry	Pentium/120	16	1200	SVGA 1MB	SVGA bar	16-bit stereo	4x rych	34 000

Programy pro DOS

1. Algebra1: První ze série programků preferujících vědní obor zvaný matematika. Velké množství vzorců a čísel vás o tom dostatečně přesvědčí.
2. Algebra2: Druhá část programku algebra. Program vás dostatečne vyzkouší z matematiky. A tak se raději před spuštěním zabořte do knih a prostudujte si každičkou píď svých učebnic z matematiky.
3. Algebra VP: Poslední ze série programků Algebra. I tentokrát se vám dostane obrovského množství vzorců a čísel. Program si vás vyzkouší, ale i něco vysvětlí.
4. AXCOPY 1.1: Opět jeden programek z dlouhé řady utilitek pro DOS.
5. Baby Banana: Máte modem? Tento jednoduchý programek je stavěný pro DIAL IN.
6. BF Utilities: Jednoduché utilitky pod DOS. Jsou zajímavé tím, že jsou FREEWARE.
7. CM Filer 6.04: Další z dlouhé řady manažerů.
8. Compact Disk Master: Už standartně si dnes můžeme přehrávat hudební CD pod okny. DOS je na tom trochu hůře. Ale i zde se objevují nějaké hvězdy naděje a jednou z nich je i tento pěkný programek.
9. Compshow 2000: Další dobrý zobrazovač obrázků pod dosem.
10. CTS Serial port util.: Utilitky pro komunikační (serial) porty.
11. Disk Manager 3.23: Opět jeden z manažerů.
12. Easy Install: Tento program vám rozhodně zpříjemní život při kopírování souborů (programů) na diskety.
13. Easy Word: Ty správné utilitky pod DOS.
14. Enhanced Delete Util.: Dokonale maže soubory na disku.
15. FREE 1.1: Jednoduchý programek pro zjišťování volného místa na disku. Je naprogramován pod Turbo pascalem.
16. Game Buller: Program Game builer se dá zařadit mezi ty lepší editory, ve kterých je možné tvořit adventury. 256 abrev, hudba, zvuky... Program je to schopen nabídnout... Ostatní je však na vás.
17. Geoclok 5.1: Chcete vědět kolik je hodin v New Yorku? Nebo snad nevíte, kolik je v Istambulu? Tak potom si spusťte tento program. Dá vám přesnou odpověď.Program disponuje ještě k tomu pěknou grafikou.
18. Game Adventure Buller: Graphics adventure builer je velmi jednoduchý editor pro tvorbu her typu adveture. I když má dost daleko od dokonalosti, hlavně ti menší ho určitě ocení pro jeho jednoduchost a přehlednost.
19. Graphics Display System: Slušný textový a grafický zobrazovač.
20. Integrity Maste: Další antivirový program, který by měl ještě zvětšit bezpečnost vašich dat.
21. Ishow 1.0: Zobrazovač a mapovač gif formátu.
22. Mathomatic 6.0: Zas a znova se můžete vydat do malebného (vrr... jak pro koho.) světa matematiky. Do světa čísel a příkladů...
23. Pcopy 9.3 c: Kopírování pod DOSem.
24. PKZIP: Já myslím, že program ZIP nemusím nikomu dvakrát představovat.
25. Qpeg 1.5: Velmi kvalitní prohlížeč obrázků. Poskytuje uživateli velký komfort a nejznámější formáty jako PCX, BMP, GIF...
26. Quick View 1.03: Vynikající zobrazovač videa, obrázků, ale i dobrý přehrávač zvuků a hudby.
27. Read v3.4: Skvělý programek pro prohlížení textových souborů.
28. Ripper 5.00: Všestraný program určený pro hudbu, zvuky a obrázky. Rozezná velkou řadu formátů.
29. SafeDisk: Utilitka pro disk. Že by bezpečný disk?..
30. Slick pro Edit: Velmi jednoduchý ASCII editor.
31. Smart Phone: Pokud máte modem a rádi se podíváte na nějaké BBS, tento program se vám hodí. Program má v databázi velké množství směrovacích čísel měst (19000), států (360). Je udělaný tak, aby co nejvíc zkracoval promrhaný čas při spojení.
32. Snooper 2.18: Nevíte, co máte za systém či sběrnici ve svém počítači? Tato utilitka vám na to dá určitě pádnou odpověď.
33. Text Capture 1.3: Přemístí obsah obrazovky do textového souboru - formátu.
34. Vision Edit 3.5: Pěkný a jednoduchý textový editor.
35. Virus Scan 2.52: Jednoduchý, ale zato dostatečně účelný antivirový program.
36. Utility-Belt Collection: Kolekce velmi dobře udělaných utilitek.

Programy pro Windows 3.X
37. Animouse 5.0: Nejste spokojeni s dosavadním kurzorem ve Windows? Stačí spustit tento program a nainstalovat si nový. Tento programek nemá chybu.
38. Acrobat Reader 3.0: Kdo by neznal program Acrobat reader? Kdysi mi můj kamarád z Libanonu řekl. „Kdyby nebylo tohoto programu, nemohl by jsem číst moji rodnou řeč.“ Grafické zpracování textu...
39. BallOut 1.0: Programek pro rychlé opuštění Windows.
40. Bank Book: Vše, co by jste měli mít ve svém diáři.
41. Bombs Away: Screen saver. Obrázky vojenských letadel.
42. Car Book plus: Něco pro vaše auto. Nevíte, kdy jste si naposled měnil olej a nebo byste si chtěl začít hlídat spotřebu? Tento program je stvořen právě na to.
43. Dialer pro 1.5: Pěkně zpracovaný DIAL IN.
44. Dialog 3.49: Další programek pro provozování v současné době tolik oblíbeného DIAL IN.
45. Design Express Labels: Skvělý grafický programek pro tvoření vlastních stránek.
46. Graphics E-mail: Skvělý grafický mail pro windows. Můžete si vytvořit vlastní grafiku s hudebním doprovodem. Nemá chybu. Doporučuji.
47. Home Cooking: Pěkná databáze pro kuchaře. Mimo toho tady najdete i kalendář a řadu jiných zajímavostí.
48. Master Converter 1.72: Databáze, která dokáže rozdělit 399 různých položek do 22 kategorií jako rychlost, čas, hudba, prostor...
49. Media Player: Jednoduchý, ale dobrý přehrávač AVI a WAV.
50. Mega Edit 2.12: Jednoduchý, ale dobrý a velmi oblíbený textový editor.
51. MyCDPlayer: Kolik je hodin na opačné straně Země? Program informuje o čase v některých největších městech světa. Mimo to tady najdete CD přehrávač a kalendář...
52. Odomer: Tento program by se dal nazvat jako program pro myš. Zapamatovává si veškeré informace o myši, které vy potom můžete využít. A dokonce má i alarm.
53. QREAD 2.0: Pěkně zpracovaný program pro prohlížení textových fajlů.
54. Small Calendar: Jednoduchý kalendář.
55. Smart Board: Program, který zvládá všechny clipboard formáty (alespoň to tvrdí výrobce.).
56. SpyDir: Pěkně graficky zpracován program na prohlížení harddisku. Pomocí tohoto programu velmi rychle zjistíte zbytečně obsazené místo.
57. Wave after Wave: Přehrávač, ale i recorder pro wav formát a jiné.
58. Web Edit 1.2: Chcete si vytvořit vlastní Internetovskou stránku? Není problém. Tento editor vám v tom dostatečně poslouží.
59. WinNet Mail: Pěkně graficky zpracovaný program pro Internet mail.
60. WPGP Integration Tool: Slušný programek na zpracování textu.
61. Win Weather 2.0: Co dodat. I počasí patří od určité doby na obrazovky monitorů a tak si můžete třeba prohlédnout i satelitní snímky.

PROGRAMY PRO WINDOWS 95

62. Access Elf 3.3: Skromné a malé utilitky, které rozhodně udělají radost.
63. Acrobat Reader: Grafické zpracování textu pro win 95. Pěkný program.
64. Alarm 1.8c: Jak už sám název napovídá, setkáte se v tomto programu s alarmem, budíkem, kalendářem...
65. Art Song 2.0: Kvalitní přehrávací program pro formát midi.
66. Calc95: Perfektní vědecká kalkulačka.
67. CD ALARM: Utilitky pro 95.
68. Clicker 1.2a: Spusťte si tento program a uložte potkanovi... Pardon.. Myši jiné funkce.
69. Cute FTP 1.4: Pěkné FTP utilitky. Rozhodně si je vyzkoušejte.
70. Curve Expert 1.2: Jednoduchý, ale zato velmi povedený tabulkový a grafový program.
71. Design Express: Vytvořte si vlastní grafickou stránku.
72. Diet Coke: Diet coke je výborný screen saver se zvuky. Zkuste si ho.
73. Easy Edit 1.05: Jednoduchý HTML editor.
74. Exit Win 3.1: Na tomto programu zjistíte, jak se dá rychle vyskočit z 95.
75. Monster Eye 95: Skvělé oči do 95. Dráček se vám bude určitě líbit.
76. Ezee Exit Win: Další výpad z Windows.
77. FF Billing Manager pro: Tento program by neměl chybět žádnému manažerovi nebo lidem, kteří mají podobnou práci. FF billing manager je označen jako král billingových programů.
78. Grduw Disk Utility 1.92: Perfektní utilitky pro 95.
79. HotDog: Pokud si chcete vytvořit vlastní HTML stránku, můžete využít právě tento program. Bude se vám určitě líbit.
80. HTML Writer: Další HTML editor.
81. Magic2: Velmi pěkně vyhlížející utilitky pod Windows 95.
82. Magic Desktop 1.1: Drobná utilitka pro ukrývání hlavních ikonek.
83. Mem status 1.1: Vždy dostupné informace o stavu paměti.
84. MMLOGIC: Chcete si sestrojit vlastní plošné spoje? MM logic je výborný manažer právě pro tento obor.
85. Paint Shop Pro 3.1: Ze všeho nejvíc vám doporučuji právě tento program. Je to perfektní grafický editor a prohlížeč, který zná nespočet formátů. Taktéž dokáže převádět jednotlivé formáty.
86. Password Zapping Utility: Pokud jste zapomněli své heslo do Windows, tento program provede reset.
87. The Barry Press Utilities: Velmi pěkná skupina utilitek, které rozhodně někdy pomohou v nelehké práci v 95.
88. QREAD 2.1: Textový prohlížeč pro 95.
89. Real Deal Card: Karetní hry.
90. Resistor Color: Čítač registrů barevného schématu.
91. Scheduling Employees: Pěkný schedule balíček pro vaši 95.
92. Stay Connected 1.0: Už jenom název Stay connected napovídá, že se jedná o program, který napomáhá udržovat modemové spojení.
93. Screen Loupe: Tento program vám skutečně doporučuji. Na obrazovce se objeví lupa a vy si můžete detailně prohlížet vše, co si spustíte pod 95.
94. Off the Wall Paper: Chcete mít každý den jiné pozadí ve svém Windows? Tak si nainstalujte tento program.
95. Win Jpeg 2.65: JPG,TIFF,GIF,TGA,PCX,BMP... Já myslím, že není o čem diskutovat.
96. WinZip 6.2: Snad všichni znají program ZIP.
97. Virus Checking Assistant: Odvěký problém Internetu je, že je velká možnost výskytu záškodnických programků, kterým se také říká viry. Tento antivir je udělaný tak, že kontroluje zazipované soubory.

SHAREWARE HRY

98. 8LOCO: Už jsem psal, že karty různého druhu jsou snad nejrozšířenějším game sharewarem?..
99. Ack-Ack Attack: Při pohledu na tuto hru se mi do srdce vehnal smutek... Staré dobré 8bitové časy...Zachraňte se před parašutisty.
100. Allen Rampage 1.13: Pěkně zpracovaná arcada, ve které chodíte s predátorem po pěkně zpracovaných zákoutích...
101. Aquanoid: Při pohledu na tuto hru si rozhodně nejeden památník starých 8bitů nostalgicky zavzpomíná na výbornou hru Arcanoid nebo-li také lidově nazvané cihličky...
102: Bad Toys 3D: Nespočet oblíbených 3D her typu DOOM okupuje monitory našich počítačů... I tady se jedna objevuje... BAD TOYS 3D.. Když už nic, tak se nad touto hrou alespoň usmějete, ale rozhodně stojí za spuštění...
103: Board Games: 8 druhů her jako šachy, dáma a jiné společenské hry. Pěkně zpracován program. Nechybí ani takové detaily jako hra po kabelu, modemu nebo síti. Doporučuji.
104. Brains Beaker: Brains Breaker je dokonale zpracovaná hra typu puzzle. Nechybí zde ani takový detail jako uchycení jednotlivých částí špendlíkem, abyste s ní náhodou nepohli a i jiné detaily, které z této hry dělají to pravé. Doporučuji.
105. Captain Spleen I: Vesmírné dobrodružství na vás čekají... Sice se jedná o starší a nic moc vyhlížející hru, ale i ona vás může chytnout a na nějakou dobu pobavit...
106. Quatris pro: Snad každý si občas rád zahraje odpočinkovou logicko hry Tetris... Zde vám jednu takovéhoto stylu nabízím...
107. Clydes Adventure 3.0: S paníčkem chodíte po bludišti, skáčete, mlátíte, mačkáte, hledáte... Roztomilá hra.
108. Dazzling Graphics Display: Grafická obrazovka...
109. Dino Cards 1.0: Dino karty... Prostě karty na další a další a další a další způsob...
110. Diagle: Výborná hra na postřech... Musíte strefovat padající trojúhelníky na prázdné místa tak, aby jste jich obsadili co nejvíc...
111. Exile: Jednoduchá adventura. Chodíte se svým hrdinou po území, hledáte předměty a následovně je používáte. Hra má i svůj editor...
112. Flower Card 6.3: Opět další karty, tentokrát však výjimečně pod DOS.
113. FunPok: Další ze série karetních her. Tentokrát poker...
114. GemStorm: Velmi podařená konverzace Tetrisu... Nemá chybu...
115. Ground War II: Jerdnoduchá, ale zato výborná tanková bitva... Pokud se rozhodnete si ji zahrát dva proti sobě, o zábavu nebude určitě nouze...
116. Jazz Jack Rabbit: Pěkně zpracována arcada. Perfektní králíček běhá výborně propracovaným prostředím a plní svůj úkol, který zní jasně: Dostat se na konec úrovně... Život mu stěžují potvory jako želvy, mouchy, brouci.... Rozhodně se u této hry zabaví jak starší tak mladší...
117. Mega Motion: Skvělá logická hra. Jistým neidentifikovatelným tvarem se přesouváte k cíli. Aby to nebylo až tak jednoduché, do cesty se vám staví množství překážek...
118. Modem Chess: Oblíbená stolní hra - Šachy, po modemu...
119. M.-Best Puzzle/Memory Game Even: Zajímavě zpracovaná hra typu paměť-puzzle. Pěkná grafika a slušné zvuky. Doporučuji.
120. Moraffs Morejongg: Pěkně zpracované stolní hry....
121. Moraffs Dungeon of the Unforgiven: Jednoduchý, ale přece jonom kvalitní dungleon...
122. Moraffs World: Další ze série pěkně zpracovaných dungleonů...
123. Mynes: Obdoba hry z Windows 3.x. Hledejte a explodujte...
124. Noisy Video Poker: Noisy Video Poker patří rozhodně mezi ty vydařenější karetní hry.
125. Paddle Battle: Typická hra pod Okna. Je pro dva hráče. Každý hráč si přitom chrání území za svými zády, aby se mu tam nedostal míček... Pěkná hra...
126. Pillage 0.0: Malý panáček cestuje po ostrovech a probíjí se dál a dál...
127. Puzzle 95: Pěkně zpracovaná hra typu Puzzle. Můžete si načíst kterýkoliv obrázek formátu .BMP a potom jenom skládat a skládat a skládat.
128. Quarter Horse Play: Hra, která rozhodně zaujme... Proč také ne, když si můžete vsadit na koně a přitom neutratit ani korunu....
129. Scorched Earth 1.5: Dvě děla, dva hráči a každý na jiné úrovni... Ještě se naučit seřizovat úhel a o zábavu je postaráno....
130. Solstor Suite: Tři druhy karetních her...
131. Super Pong 95: Super Pong je hra určená hlavně pro dva hráče. Pomocí jakési pálky odrážíte kuličku do části patřící soupeřovi. Přitom máte pálky dvě a „bráníte“ dvě strany pole. Doporučuji. Pro dva hráče dobrá a zábavná hra.
132. Taking Care of Bussines 1.0: Kdysi byla na PMD 85 naprogramována hra skladník... Teď si máte možnost takovouto hru zahrát... Narozdíl od skladníka však zde používáte bedny pro skákání a lezení....
133. Warfare 1.0: Zajímavá strategie...
134. ZFB996: Kdysi se hrála perfektní stolní hra monopol... Zde je její jednoduchá konverzace...

DEMO HRY

135. Admiral: Sea Battles : Zahrajte si namořní strategii. Vypadá pěkně. WIN 95, Megamedia.
136. Banzai Bug: Létající moucha. Opět jiný nápad. WIN 95, Grolier Interactive.
137. Beavis and Butt-head in Little Thingies: Vžijte se do role malého puberťáka. WIN 95
138. Blami Machinehead: Výborná střílečka blná různé havěti. DOS, EIDOS
139. Blast Chamber: Blast Chamber je klasická ukázka originalního nápadu. Skutečně něco nového, teda alespoň částečně protože v současné době se nějaké lehké kopiraci snad ani vyhnout nedá...DOS, Activision
140. Blue ICE: Podivná adventka, která však nemusí být vůbec špatná... DOS, Psygnosis.
141. Caveware: Další ze skupiny strategii... DOS, Avalon Hill.
142. Close Combat Trial... Strategie... Hura proti fašistům... Win 95, Microsoft.
143. The Elder Scrolls: Daggerfall : Tolik očekávaný dugeon... Druhá část Areny... DOS, Bethesda
144. Daytona USA: Kvalitní a reální simulátor silničných vozů... WIN 95, SEGA
145. Destruction Derby 2: Další pokračování demoličních silničných závodů. Simulace, jak má být. DOS, Psygnosis
146. F 22 Lightning 2: Zatím nejlepší simulátor bitevního stíhače na našich monitorech. To se už začíná podobat realitě. DOS, Novalogic
147. Fragile Allegiance: Výborná vesmírní strategie. DOS, Gremlin
148. Gubble 1.1: Malý mimozemšťan a hromada domácího nářadí... WIN 95, Actual Entertainment.
149. Hyper Blade: Sport budoucnosti.... Win 95, Activision
150. IM12A2 Abrams: A je to tady. Simulátor tanku... WIN 95, Interactive Magic...
151. Mind Grind: Víte anglicky? V tom případě si nainstalujte tuto hru. Vyzkouší vás z historie, z ná
zvu filmů, jmen herců, géniu.... WIN 95, Microforum.
152. Realms of the Haunting: Výborná hororová advetura. DOS, Gremlin
153. Santa Slayer: Sice pozdě, ale přecejenom přichází ježíšek a s ním řízené střely a jiné zbraně.... WIN 95, GIGITAL DIALECT.
154. SIMCOPTER: A je tady dobrodružství s vrtulníkem. WIN95, Maxis
155. SimTunes: A zase něco pro mladší... Udělejte si vlastní hudbu... WIN 3.X Maxis
156. Tomb Raider: Vydejte se spolu s naší polygonovou hrdinkou do krásně zpracovaného a přesto tolik shnilého podzemí smrti... DOS, Core Design
157. TriTyst: Další výborná logická hra. WIN 3.X, Virgin Interactive
158. Virtua Squad: Typická hra z konzolí. ten kdo první zacílí přežije... WIN95, SEGA.

DNES JSME PRO VÁS SEHNALI:

4.1 MB - Biz: nejrůznější databanky, dema komerčních programů, nadstavby pro Directory Opus 5 a patche pro komerční software.

1.5 MB - Comm: software pro Internet - mailery, prohlížeče a editory WWW stránek a další.

11.5 MB - Demo: z toho 8.6 MB parádních grafických dematek pro AGA Amigy a 2.9 MB dem pro ECS stroje. Mezi nimi jsou i perly pro sběratele - megadema od bombastických Crionics a BudBrainu!

0.8 MB - Disk: software pro vaše CD-ROMky, flopáče a harddisky.

30.0 MB - Game: kromě 24 shareware a freeware her je tu 22,2 MB dem komerčních her!

4.1 MB - Gfx: programky pro kreslení ve 2D, modelování ve 3D, morfing, a nejrůznější přehrávače animací a prohlížeče obrázků.

5.8 MB - Modules (nejnovější moduly z Aminetu, no comment).

1.9 MB - Music: hudební editory a přehrávače (včetně nejnovější verze Hippoplayeru!).

4.8 MB - Pix: 3.7 MB neskutečných animací Erica Schwartze a jeho nástupců + bonus 1.1 MB hiresových fotek Prahy, photographed and scanned by Joe (tedy mnou) osobně!

3.4 MB - Util: antiviráky, nadstavby do Workbenche, různé commodity a mnoho dalších užitečných programků.

Suma sumárum to máme kolem 67 MB věcí pro všechny české Amigisty! A to je pouze počet MB, které zabírají zarchivované programy. Po rozbalení získáte víc jak 110 MB softwaru!

Po uzávěrce tohoto čísla se mi ještě podařilo sehnat nějaké ty nové
kousky. Seznam těchto archivů je na CD v ardesáři Amiga v souboru
o pár řádků výše zmiňovaných 67 MB.

To by bylo do úvodu vše, teď se koukejte kouknout na obsah tohoto
cédéčka a já se za měsíc (doufám) budu těšit nashle u dalšího CD, tentokráte k číslu 59. **—Joe**

Jméno modulu Archiv a délka

---

mod.Adult adult.lha 159847
Agoraphobia Agoraphobia.lha 574530
mod.Better_Times Bettr_Times.lha 72442
MOD.Stranger (ID4) blk-id04.lha 253878
MOD.Webgeschreibung blk-webe.lha 139753
mod.DMP-BIZoo-Spaceman DMP-BIZooSpm.lha 440268
mod.Cybo_mystic DMP-CyboMyst.lha 251934
mod.InTheSky DMP-InTheSky.lha 278269
mod.ViciousTranze DMP-ViciTrnz.lha 303163
mod.summer-dream Dream.lha 224276
mod.fantastic visions fantasti.lha 148530
mod.a_fistful_of_clouds fistfull.lha 113184
mod.Goa Goa-Azazel.lha 483309
heat.mod heat.lha 186772
mod.Italian_boys italians.lha 141289
UFOHouse NM_UFOHouse.lha 136319
mod.House Is Mine phd_hous.lha 154638
HOUSE_Q.UIT phd_hqua.lha 700604
mod.pyroteknix pyroteknix.lha 482719
zygo_rain.mod zygo_ray.lha 628921
moduly a samply"

Address Book 535 kB špičková databanka pod MUI, very user-friendly
Addiction 80 kB databanka pro vedení evidence karet Magic: The Gathering
Address Print 3.2 320 kB databanka adres a tel. čísel, tiskne adresy na obálky, též hlavičky dopisů atd.
DiskOrg 1.2 75 kB programek pro vedení obsahu disket a pevných disků, třídí položky dle jména, data, typu...
Easy Video 4.0 275 kB databanka pro vaši videotéku
MusicMan 3.0 917 kB powerful databáze pro ty, kteří se neorientují ve své sbírce MC a CD
PhoneBase 94 kB jednoduchá databanka pro tel. čísla a adresy
Trekkie 2.4 175 kB bomba pro všechny fanoušky StarTreku! Údaje o
dílech seriálu, postavách...
Trekkie Data 2.1 700 kB datový soubor k Trekkie 2.4. Paŕba pro Trekkie!

Burn It 1.0 430 kB na vypalování CDček na Amize
ClipArt Pro 96 kB prezentace nové CD kolekce clipartů

Compare Module 1.1 55 kB Plug-In program pro DOpus 5.5
DOpus 5.5 Install 47 kB bug-fixed instalační script
DOpus DMS Extract 6 kB A-Rexxový script pro DOpus 5.5
DOpus S.D.K. 1.0 850 kB Software Development Kit
Hotlist Module 1.1 72 kB Plug-In program pro DOpus 5.5

Money Tracker 1.0 135 kB kampak se ztrácejí naše peníze?
StarAm Plan 2.03 2.3 MB very powerful spreadsheet
UltraAccounts 3.1 395 kB vedení účtu

Final Writer Patch 234 kB patch pro Final Writer 5, čtyřnásobně urychluje matematické operace
PageStreamer Beta9 454 kB update z PageStream Beta8 na Beta9
TTCP 1.02 -> 1.04 314 kB update z TermiteTCP 1.02 na 1.04

AEMail 1.10 840 kB mailovací software pro Internet

Bombl 2.0 654 kB Best FixMail 1 kB bug-fix do Thor4Demon installeru
Gate X 1.0 36 kB tvorba mailing-listů (asi - je to německy...)
HeaderManager 17 kB manažer hlaviček zpráv pro Thor
Mail Demon 4.10 291 kB mailer-daemon pro ZConnect komp. systémy
Maillist 2.1b 22 kB tvorba mailing-listů (asi - zase je to německy) stránek"

HTML Thor 16 kB vytváří HTML stránky z Thor konferencí (co to je?)
HTTP Get 1.0 42 kB 2 CLI programy na grabování URL
LogoAnim 19 kB nová transfer-animace pro IBrowse
Seed's Search Engine 56 kB hledáte-li něco na Internetu, pak s pomocí této stránky to určitě najdete!
Voyager View 0.8 191 kB hlídá download-directory browseru Voyager a prohlíží/přehrává stáhnuté soubory. Užitečné
VoyView 1.10 27 kB něco jako Voyager View, běží jako DOS-script
WebDesign 1.3e 210 kB sqělý editor WWW stránek
WebPlug 1.2 440 kB další editor WWW stránek, MUI
WWW-Counter 1.2 325 kB amigácké počítadlo návštěvnosti WWW stránek
X-Cache 1.0 36 kB prohlíží, maže obsah cache adresáře IBrowse, Voyagera...

Goa 3.8 MB nejnovější bomba demo od The Black Lotus (TBL) vítěz The Assembly 1996
M.K.C. by Ram Jam 1.2 MB Massive Killing Capacity
Phucker 773 kB demo od TBL, vítěz BLG Party'94
Spectral 1.4 MB demo od TBL, vítěz soutěže Creutz'96
Traffic 4.1 MB bomba demo od Mystic Finland, z Assembly'96
Twisted Minds 1 x DD demo od TBL, v DMS archivu vzpomínky na rok 1990"

Code 561 kB Great new demo od Lamers, Inc. (asi bude chtít hodně FastRAMky...)

BudBrain MegaDemo2 1 x DD bomba demo od slavných BudBrain, incl. Africa
Crionics 1 x DD klasika od Crionics, featuring Madonna
Newerwhere 1 x DD další klasické demo od Crionics
Total Destruction 1 x DD a zase ti Crionics...

ECS disketová dema mi šla na mé A1200/Blizzard030/50MHz/10MB RAM spustit pouze pod Kickstartem 1.3. Bez něj to s hlavou s disketovce dělalo neuvěřitelný věci! Pod Kick 1.3 nebyly problémy vůbec žádné, pouze demo Newerwhere se mi pravidelně po třech vteřinách raflo. Pětistovkaři by neměli mít vše v pohodě.

DArc 1.6 260 kB archivuje obsahy CD disků, harddisků a dalších médií, též pracuje jako hledač souborů
Groovy Player 1.0b 237 kB pěkný CD player
OptyCDPlayer 1.6 804 kB zajímavý CD player se spoustou možností

AFS-Undelete 1.41 38 kB obnovuje soubory na AFS partitionech (MUI)
Allow Bad 0.7b 34 kB naformátuje disk a zafixuje vadné sektory
Floppy.device 3.0 26 kB diskový filesystém, který formátuje a používá DD na 1.1 MB a HD na 2.2 MB (vyzkoušeno!!!)
HFMounter 2.2 171 kB ovladače pro virtuální diskety na harddisku
ZJ Tools 1.0 163 kB utility pro Zip a Jazz drive od IO Mega

A M P U 1.4 MB další Worm-like hra, docela cool!
AmTank 1.12 509 kB tanky, what else?
Destruct. Psykozone 140 kB betaverze nové finské hry
Gravity Fight 156 kB souboje lodí (kosmických?)
Hex 110 kB žeby obdoba „čtverečkovaných" „židů"?
Warhost 1.0 319 kB tanková strategie

Birdie 370 kB ptáčátko na strastiplné cestě, hezké
BountyHunter 1.0 1.2 MB demo klasické jump'n'run'n'shoot předělané snad z C-64
Enforcer 430 kB nejnovější demo od Vulcan Software (doomclone)
JetPilot 766 kB demo leteckého simulátoru od Vulcan Software
JetPilot GFX 357 kB screenshoty z JetPilota
Lightspeed 378 kB další produkce 5D Licenceware
Myst 21 MB bomba - demoverze amiga-verze Mystu. Paráda!
Money Grows On Tree 209 kB nová roztomilá hopsačka
Slipstream 389 kB BOŽSKÝ pokus o Slipstreamu na Amigu. Bombáááá!
Torque 728 kB Uridium-klon, velmi podařená střílečka
Wendetta 2.3 MB demo graficky sqělé střílečky
Wendetta 2175 4.1 MB novější demo Wendetty, víc levelů, boží!
White Rabbits 256 kB arcade-puzzle od 5D Licenceware víc!"

Boulder Dash 1.85 MB Totálně nejlepší verze Boulder Dashe. Jó, holt klasika...

SpaceTaxi III 1.79 MB Nejnovější verze předělávky hitu z C-64.
Willy The Worm 1.31 MB Klasická hadovka, pokyny k instalaci v souboru 'Readme.first'

CivEdit 0.2 128 kB Editor k Civilizaci + saved game
SB2 -> HD 49 kB HD installer pro SpeedBall 2
Worms Shell 47 kB Vylepšení a bug-fixy pro Wormíky
Zeewolf 2 -> HD 48 kB HD installer pro Zeewolfa 2
Zool -> HD 24 kB HD installer pro Zool 1

Adventure Writer 300 kB editor pro tvorbu adventur
Grasl 2 2.19 MB nebo 3 x DD. Klasická adventka
Silver 1.20 MB německá RPG hra

Galaxy 160 kB Alien Invaders (včetně zdrojáku v Blitzu 2)
Sheep Shooter 247 kB Postřílej tolik ovcí, kolik jen můžeš

BlitzTrtz 589 kB Bomba Tetris napsaný v Blitzu
Sboom 241 kB Minesweeper pro Amigu
Side 742 kB Mix tří logických her

Sprong 127 kB Německá logická hra, Citymap-Ware
Step Five 820 kB Francouzská logická hra

Burgermeister 300 kB Ve Workbenchi se staráte o své městečko
Samotnik 22 kB Workbenchová polská logická hra
Snakes'n'Adders 2 119 kB Klasická hadovka
WordHunt 247 kB Bomba! Workbenchová osmisměrka! Ale anglicky...

LWSW-TydShut 91 kB StarWars Imperial Shuttle pro LightWave 4.0
LWSW-YT1800 590 kB StarWars YT1800 object pro LightWave 4.0
LWSW-YT2200 289 kB StarWars YT2200 object pro LightWave 4.0
Plotter3D 668 kB Kreslí 3D grafy funkcí

AGA Morph 1.0 1.35 MB Skvělý morfovací program

GfxLab24 1.8 1.43 MB Image processing. Dobrá věcička
MP Image 5.1 484 kB Prohlížeč, konvertor a zvětšovač/zmenšovač

Belle's Paint 2.0 568 kB Nejnovější verze dobrého kreslícího programu

PicView 2.0 531 kB Prohlížecí program, umí i slideshow
ProRen 1.31 150 kB Program pro přejmenování a indexování obrázků (asi)

AGA SlideShow Maker 265 kB Tvorba slideshow
JIV 489 kB Univerzální prohlížeč
PhotoCDAGA-GUI 100 kB Grafické rozhraní k programu PhotoCDAGA, který je na Aminetu v 'gfx/show/PhotoCDAGA12.lha'
PSX-View 33 kB Prohlíží obrázky z Playstationovských CD (hrozný slovo!)
SuperView 5.66 1.73 MB Prohlíží, konvertuje a asi taky grabuje YP 84 kB Přehrává YAFA animace

Chrisp 0.4 102 kB Very beta verze sampleru
DigiBooster 1.6 925 kB Osmikanálový tracker
FutureComposer 363 kB Editor FutureComposer-modulů
Karami 1.0 268 kB Karaoke utility
Musiker 1.2 464 kB Automatický skladatel ProTracker-modulů

Audible Illusions 245 kB CD Player
HippoPlayer 2.32 815 kB Nejnovější verze multiformátového přehrávače
SmallPlayer 1.0 63 kB Skutečně velmi malý přehrávač PT-modulů
SoundPlayer 149 kB Přehrává IFF samply, podpora datatypes

Screen In Window Program na hlídání děje na ostatních obrazov§ kách. Picture In Picture!
StreamLine OS 1.0 Patchuje v sysému použité knihovny. Chytré
SysPic 4.00 Sqělá startovací utilitka - zobrazí obrázek a přehraje modul (sampl). Efektní prolnutí do Workbenche!
Tragic WB Náhražka původních MagicWB ovladačů barevné palety

BServer 1.7 Výborný šetřič obrazovky
Find-It GUI Hledací utilita předělaná z MacIntoshe
Magic Exchange Známá utilita Exchange v MUI kabátě
Make CX Prý (!!!) udělá komoditu z každého programu
Mode Pro Nastavení rozlišení pro KAŽDOU (snad) screenu
MultiCX 2.57 Fajn Workbench enhancer (ale MCP je lepší!)
MultiCX Prefs 3.21 MUI GUI (eh?) pro MultiCX 2.57
Opaque Move Utilitka pro efektní manipulaci s celými okny - ne jen s jejich rámečkem
Patch CX Komodita pro {b}patch.library{ub}

AmigaLoad 1.0 Komplikovaný program monitorující zatížení procesoru, spotřebu paměti atd. Nutno si k němu postavit potřebný hardware (plánek přiložen)
System Info Program Hlídá tasky, vektory, obrazovky, assigny a umožňuje manipulaci s nimi (změna adresy, vyjmutí atd.). Něco jako XOpa
SysSpeed 1.51 Test rychlosti počítače, periférií...

AntiBeol Antivir proti nebezpečnému viru Beol3
Check File 2.0 Testuje archivy LHA, LZH, LZX aj. na přítom§ nost virů
Virus Workshop 3.6 Sqělý antivir
Virus Z II 1.35 Nejlepší antivirák
XTruder 3.0 Rozšířená verze XTrudera s větší možností testování

Cyber-ShutDown ShutDown příkaz ála W95, nejlepší pro použití s některým taskbarem
Picture Menu 2.0 Programek pro modernizaci Workbenchového menu
Run Bar Další z užitečných taskbarů jako z W95
SchematiCAD 1.62 Navrhování plošných spojů na WB obrazovce (?)
Searcher 1.0 Nový hledač souborů by Life Team
Start Bar Další z užitečných taskbarů jako z W95

Amy At The Movies II 2.6 MB Krásná Amy na návštěvě kina. 4 LHA archivy
City Jumper 370 kB Krátká, ale pěkně provedená animace
Gulf Conflict 816 kB Konflikt v Perském zálivu
Juggette 806 kB Jedny z prvních Schwartzových animací
Korean Conflict 271 kB Pro změnu válka v Koreji
Suicideman & Lemme 673 kB Jedna z nejdokonalejších animaček
Suicideman III 798 kB Sebevrah znovu na scéně. Špica!
Vietnam Conflict 224 kB Do třetice všeho dobrého - válka ve Vietnamu

Podívejte se sami přiloženým programem FastJPEG pro AGA i ECS Amigy!
Nachází se v adresáři „Amiga/Install/C".

AmigaGuide CD58 Engine Copyright (c) Joe 1996-97

SEZNAM ČLÁNKŮ

11TH HOUR, THE ADVENTURE, HOROR R54
1942 THE PACIFIC AIR WAR LETADLA R30
1944 ACROSS THE RHINE SIMULÁTOR VÁLKY VP32, R49, N50
21ST. CENTURY ENTERTAINMENT F33
3-GAME FUN PACK S26
3D POOL T34
3D-BLASTER VLB H54
3D-PINBALL PINBAL R51
3DO H28, H37
4D SPORTS-BOXING SPORT BOX R29
7 DNI A 7 NOCI ADVENTURE VP36, R37, N39
7TH GUEST LOGICKÁ ADVENT. R21, N21
A. P. B. T34
A-10 TANK KILLER LETECKÝ SIMUL. R06, N07
A-IV NETWORK$ STRATEGIE, OBCHOD R50
A-TRAIN SIMULACE, STRATEGIE R13
A320 AIRBUS USA T34
AB3D 2 KILLING GROUNDS THE 3D AKČNÍ, SCI-FI VP55
ABANDONED PLACES II DUNGEON R19, N19+, N20+
ABSOLUTE PINBALL VP54
ABSOLUTE ZERO SIMULÁTOR, SCI-FI R55
ABUSE ARCADE, SCI-FI STŘÍLEČKA R53
ACCOLADE F33
ACES - COMPLETE COLLECTOR'S EDITIONLETECTVÍ R46
ACES OVER EUROPE LETECKÝ SIM. R22
ACTION REPLAY H47, H48
ACTUA SOCCER SPORT, FOTBAL R52
ADAMS FAMILY T23
ADDAM'S FAMILY ARCADE R14, T22
ADDAMS FAMILY, THE T23
ADDGAR HŘÍČKA R40
ADVANCED TACTICAL FIGHTERSSIMULÁTOR, LETECKÝ R55
ADVENTURE ISLAND T22
AEGIS-GUARDIAN OF THE FLEET SIMULÁTOR R38
AERO BLASTER STŘÍLEČKA, ARKÁDA R20
AGE OF RIFLES STRATEGIE, HISTORICKÁ R57
AGENT MLIČŇÁK ADVENTURE R49, N50
AGONY STŘÍLEČKA R12, T22
AIR FORCE COMMANDER STRATEGIE R20, R29
AIR POWER SIMULÁTOR LETADLA R51
AIR RESCUE HELIKOPTÉRA R16
AIR SUPPORT T17
AIR WARRIOR SIMULÁTOR R32
AIRPORT AND THE FARM, THE EDUC
AIRPOWER LETECKÝ SIMULÁTOR R49
AL UNSER JR'S ARCADE RACING ZÁVODY AUT R52
AL-QUADIM THE GENIE'S CURSEARCADE, ADVENTURE R30
ALADDIN ARCADE R43, T55
ALBION RPG PD50
ALCATRAZ AKNÍ R13
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 95 SPORT R46
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD R16
ALIEN 3 STŘÍLEČKA
ALIEN 3 STŘÍLEČKA R17, T34, T54
ALIEN 8 ADVENTURE R05
ALIEN BREED ARCADE R10, T16, T34
ALIEN BREED 3D AKČNÍ, DOOM R43, R51, T53
ALIEN BREED 3D II AKČNÍ 3D, SCI-FI R57
ALIEN BREED I T23
ALIEN BREED II ARCADER 22, T22, T23, T37, T53
ALIEN BREED: TOWER ASSAULT ARCADE R38
ALIEN LEGACY STRATEGIE R37, R46
ALIEN VS PREDATOR AKČNÍ R37
ALIENS ADVENTURE, SCI-FI R51
ALL NEW WORLDS OF LEMMINGS LOGICKÁ R44
ALL TERRAIN RACING AUTÍČKA R43
ALLAN BORDER'S CRICKET SPORT R30
ALONE IN THE DARK ADVENTURE, AKČNÍ R15, N16
ALONE IN THE DARK 2 ADVENTURE, AKČNÍ R22, N27
ALONE IN THE DARK 3 ADVENTURE, AKČNÍ R43, N43
AMAZON GUARDIANS OF EDEN ADVENTURE N18+, N26
AMERICAN GLADIATORS SPORT R41
AMIGA H23
AMIGA CD32 H37
AMIGA CDTV H16
AMOBA LOGICKÁ R31
ANCIENT ART OF WAR IN T. SKIESSTRATEGIE, AKČNÍ R19
ANCIENT EMPIRES VP54
ANGEL DEVOID-THE FACE OF THE ENEMY ADVENTURE, SCI-FI R55, N55
ANOTHER WORLD ARCADE R42, T16, T26
APACHE LONGBOW SIMULÁTOR VRTULNÍKU R54
APOCALYPSA ARCADE R29
APYDIA T16, T23
AQUANOID ARKANOID R25
AQUAVENTURA T16
ARABIAN NIGHTS ARCADE R19
ARC DOORS ARCADE R26
ARC OF DOOM ADVENTURE
ARCADE AMERIKA ARKÁDA, KOMIKS VP54, PD54
ARCADE POOL SPORT R36
ARCANOID BOURÁNÍ ZDI R3
ARE YOU AFRAID OF THE DARK? ADVENTURA R48
ARENA THE ELDER SCROLLS N28, N29
ARCHIMEDIAN DYNASTY SIMULÁTOR PONORKY, STRATEGIE VP51
ARCHON ULTRA ŠACHY R30
ARMORED FIST SIMULÁTOR R39
ARMOUR GEDDON 2 SIMULÁTOR R29
AROUND THE WORLD IN 80 DAYS EDUC
ART&LETTERS SPACEAGE ENCYKLOPEDIE R44
ASCENDANCY STRATEGIE, SCI-FI R51
ASMODEUS PD54
ASSASSIN T16
ASTERIX & OBELIX TEXTOVKA CS R24
ATARISTUV PROTIUTOK TEXTOVKA CS N10
ATROPHY AKČNÍ VP53
AUCTION STRATEGIE R31
AUSTRALIAN RUGBY LEAGUE SPORT
AUTO EROTICA CAR RACING
AV8B HARRIER ASSAULT SIMULÁTOR, LET.LOD R16
AVG 4.0 S54
B.A.T. ADVENTURE, RPG R04, N10
B.A.T. II ADVENTURE R15
B C KID T16
B-17 FLYING FORTRESS SIMULÁTOR, LETADLO R16
BAAL T34
BACK TO THE FUTURE III T22
BAD DYDES T22
BANSHEE STŘÍLEČKA R33, T37(AMIGA), T55(CD32)
BARBARIAN ARCADE R01, N04
BARBARIAN II ARCADE R07, R11
BASE JUMPERS ARCADE R51, T55
BASEBALL '94 SPORT R37
BATMAN T22(NES), T26(LYNX)
BATMAN RETURNS ADVENTURE R17
BATMAN THE CAPED CRUSADERAKČNÍ, ADVENTURE N14
BATTLE BEAST T55
BATTLE BUGS STRATEGIE R37
BATTLE COMMAND SIMULÁTOR R08, N08
BATTLE ISLE 2 STRATEGIE R27
BATTLE ISLE 3 : SHADOW OF THE EMPEROR STRATEGIE, SCI-FI R52
BATTLE ISLE `93 T34
BATTLE ISLE- SCENARIO DISK ONE T34
BATTLE SHIPS STRATEGIE R02
BATTLE SPORT SPORT, SCI-FI R54
BATTLE SQUADRON R03
BATTLEDRONE STRATEGY T51
BATTLEGROUND : ANTIETAM
BATTLEGROUND ARDENNES VOJENSKÁ, STRATEGIE,HISTORICKÁ R55
BATTLEGROUND GETYSBURG VOJENSKÁ STRATEGIE,HISTORICKÁ R55
BEAUTY AND THE BEAST LOGICKÁ R27
BEAVIS AND BUTTHEAD VIRTUAL STUPIDITY TREFOVAČKA, NECHUTNÝ KOMIKS PD54
BEHIND THE IRON GATE 3D AKČNÍ R48, T55
BELEGOST TEXTOVKA R07, N08
BENEATH A STEEL SKY ADVENTURE R28
BENEATH A STEEL SKY ADVENTURE R28(A), N42(PC)
BENEFACTOR HŘÍČKA R35, T47
BERMUDA SYNDROME ARKÁDA, PRAVĚK PD53
BETRAYAL AT CRONDOR DUNGEON N19+
BIG SEA STRATEGIE R27
BILL`S & TED`S EXCELLENT T23
BILL`S TOMATO GAME T16, T34
BIOFORGE AKČNÍ ADVEN. R45, N46
BLACK CRYPT DUNGEON R12, N15, N16
BLACK SECT ADVENTURE R39
BLACK STONE T54
BLACK THORNE T55
BLACK & WHITE LOGICKÁ R31
BLACKTHORNE ARCADE R41, T41
BLADE FORCE AKČNÍ STŘÍLEČKA VP51
BLAKE STONE-ALIEN OF GOLD AKČNÍ R31
BLASTAR ARCADE R20, T55
BLINKY'S SCARY SCHOOL ARCADE N21
BLIZZARD 1230-IV H54
BLOB LOGICKÁ R20
BLOOD 3D AKČNÍ KRVÁK VP53
BLOODNET ADVENTURE R45
BLUE BYTE F33
BLUE FORCE ADVENTURE R26, N26
BLUE & THE GRAY STRATEGIE R26
BOB'S BAD DAY ARCADE R22
BOBIX ARCADE R33
BOBS BAD DAY TX22
BODY BLOWS BOJOVÁ R17, T17
BODY BLOWS GALACTIC BOJOVÁ R22
BRAIN DEAD 13 VP50
BRAIN SPASM HŘÍČKA R37
BRAT ARCADE R07, T17
BREATHLESS 3D AKČNÍ, SCI-FI VP51, PD52, R55
BRIAN THE LION ARCADE R30, T37
BROKEN SWORD VP54
BRONX MEDAL SPORT R45
BRUTAL FOOTBALL SPORT R30
BRUTAL: PAWS OF FURY BOJOVÁ R48, N50
BRUTAL PAWS OF FURY T55
BSS JANE SEYMORE T34
BUBA'N'STIX ARCADE R25
BUBBLE DIZZY ARCADE R35
BUCK ROGERS RPG R07
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE ADVENTURE PD54
BUDOKAN SPORT, KARATE R03
BUMP'N'BURN AUTÍČKA R36, T37
BUNDESLIGA MANAGER PRO T55
BUREAU 13 ADVENTURE R46
BURNING RUBBER AUTÍČKA R28
C64 H23
CADAVER LOG.ADVENTURE R05, N07, N08, N09, N14
CADAVER II 3D CHODIČKA N13
CAESAR STRATEGIE R15
CAESAR II BUDOVATELSKÁ STRATEGIE R51
CAMPAIGN STRATEGIE,SIM.TANKU R15
CANNON FODDER AKČNÍ STRATEGIE R22, R43
CANNON FODDER 2 AKČNÍ STRATEGIE R40
CANNON FODDER II T46, T55
CAPITAIN DYNAMO T23
CAPITAL PUNISHMENT AKČNÍ VP55
CAR & DRIVER SIMULÁTOR, ZÁVODY AUT R16
CARLOS ARCADE R35
CARRIER COMMAND SIMULÁTOR, STRATEGIE R06, T34
CARRIERS AT WAR II STRATEGIE R44
CASTLE & ISLE OF DR.BRAIN ADVENTURE R21
CASTLE MASTER ADVENTURER 05, N09, T34(A), T54(A)
CAULDRON I ARCADE N09
CAVERUNNER T34
CEDRIC AND THE LOST SCEPTRE AKČNÍ, ADVENTURE FANTASY R55
CENTER COURT SPORT, TENIS R50
CENTRAL INTELIGENCE STRATEGIE R36
CENTURION STRATEGIE N10
CESTA TMOU TEXTOVKA N34
CINEMANIA 96 S53
CIVILIZATION STRATEGIE N18+
CIVILIZATION 2 STRATEGIE, CIVILIZACE R55
CIVILIZATION II STRATEGIE, BUDOVATELSKÁ VP52
CLIFFHANGER ARCADE R28, T46, T55
CLOCK WISER LOGICKÁ R29
CLOCKWORK KNIGHT ARCADE R48, T55
CLOUDS OF XEEN - MIGHT AND MAGIC DUNGEON R17
CLOUDS OF XEEN - MIGHT AND MAGIC IV DUNGEON R38
CLUE ADVENTURE-STRAT. R38
CLYSTRON ARCADE N26
COALA SIMULÁTOR, VRTULNÍK PD53, R55
CODEMASTERS F33
CODENAME ICEMAN ADVENTURE N20
COGO THE MOVIE: DESCENT INTO ZINJ ADVENTURE, DOBRODRUŽNÁ R55
COLONELS REQUEST ADVENTURE N19+
COLONIZACE T46
COLONIZATION STRATEGIE R35, R51, N48(PC), T51, T55(A)
COLONY STRATEGIE N02
COLONY WARS 2492 STRATEGIE VP54
COLORADO ARCADE R04, N16
COLORIS LOGICKÝ RYCHLÍK R05
COMANCHE SIMULÁTOR R29
COMANCHE MAC SIMULÁTOR VRTULNÍKU VP50
COMBAT 2 STRATEGIE R25
COMMAND:ACES OF THE DEEP SIMULATION R54
COMMAND & CONQUER AKČNÍ STRATEGIE, SCI-FI R49, R52
COMMANDO R07
COMPANIONS OF XANTH ADVENTURE, DUNG. R24, N25
COMPLEX DUNGEON R42
CONAN THE CIMMERIAN ADVENTURE N12, N16
CONFIRMED KILL LETECKÝ SIMULÁTOR VP50
CONGO THE MOVIE: DESCENT INTO ZINJ N55
CONQUEROR: AD 1086 STRATEGIE, HISTORICKÁ R54
CONQUEST OF CAMELOT ADVENTURE N20
CONQUEST OF LONGBOW ADVENTURE N18+
CONQUEST OF THE NEW WORLD STRATEGIE, HISTORICKÁ VP54, R55
CONSPIRACY ADVENTURE R30
COOL SPOT ARCADE R35
COOL WORLD T26
CORPORATION RPG R04
CORRIDOR 7 ALIENS INVASION AKČNÍ 3D R29
COSMOX HŘÍČKA R35
COUNTDOWN ADVENTURE N12
COVER GIRL POKER T34
CRAZY CARS 3 ZÁVODY R26
CRAZY CARS III ZÁVODY, AUTA R16
CRAZY FOOTBALL SPORT R22
CREATURE SHOCK STŘÍLEČKA 3D R40
CREATURES II ARCADE N16
CREEPERS LOGICKÁ R21
CRITICAL PATH ADVENTURE R28
CRUISE FOR A CORPSE ADVENTURE N08
CRUSADER NO REMORSE AKČNÍ ADVENTURE PD50, R51, T54, T55
CRYSTAL DRAGON DUNGEON R45
CRYSTAL KINGDOM DIZZY AKČNÍ N18
CURSE OF ENCHANTIA ADVENTURE N14
CYBER ASSAULT STŘÍLEČKA 3D R38
CYBER MAN AKČNÍ R44
CYBER SPEED ZÁVODY, SCI-FI R54
CYBERDREANS F33
CYBERCHESS SPORT LOGIKA R32
CYBERIA STŘÍLEČKA R42
CYBERMAGE-DARK LIGHT AWAKENING 3D AKČNÍ, SCI-FI R54
CYBERRACE LETECKÝ SIM. R23
CYBERWAR AKČNÍ, LOGICKÁ R54
CYBRENOID II- THE REVENGE T34
CYCLEMANIA SIMULÁTOR R39
CYTRON T16
D-DAY STRATEGIE, SIM.TANKU R14
D-GENERATION T34
DAEDALUS ENCOUNTER FILM R44, N45
DAM BUSTERS LETECKÝ SIM. R06, N07
DAMOCLES ADVENTURE R04, N05
DAN DARE 2 ARCADE N10
DARIOUS TWIN T23
DARK FORCES AKČNÍ 3D VP38,R43(PC), T46(PC), T53(PC), R55(MAC)
DARK LEGIONS STRATEGIE R33
DARK MAN 2D CHODIČKA N10
DARK SEED ADVENTURE R12, N14
DARK SIDE N06
DARK SUN II:WAKE OF RAVAGER DUNGEON R39
DARKMAN T17
DARKMERE N32, N34, N35
DARKMERE-THE NIGHTMARE'S BEGUNROHOVKA R30
DAS SCHVARTE AUGE DUNGEON R18
DAUGHTER OF THE SERPENTS ADVENTURE R15
DAVID ROBINSON`S SUPREME COURTBASKETBAL R16
DAWN PATROL LETECKÝ SIMULÁTOR R50
DAY OF THE TENTACLE (MM II) ADVENTURE R19, N19
DEATH GATE ADVENTURE R39, N39
DEATH MASK AKČNÍ R43, T47, T55
DEATH OR GLORY STRATEGIE R39
DEATH TRAP ARCADE N14
DEATH WISH III ARCADE N15
DEATHKEEP 3D AKCNI,DUNGEON,FANTASY R55
DEEP CORE ARCADE R37, T55
DEFENDER OF THE CROWN T26
DEFENDER OF THE CROWN II STRATEGIE R29
DEFLEKTOR R01
DELIVERANCE 2D AKČNÍ R42
DELPHINE SOFTWARE F33
DELTA V SIMULÁTOR R36, T46
DELUXE DALA1200 3.22 STŘÍLEČKA R42
DEMOLISH 'EM DERBY R51
DEMOLITION MAN AKČNÍ, SCI-FI R53, T55
DENNIS THE MENACE ARCADE R26
DEPTH DWELLERS AKČNÍ R32
DESCENT AKČNÍ R40, T47, T54
DESCENT II AKČNÍ, SCI-FI R55, T55
DESCENT MAC AKČNÍ R54
DESERT APACHE INTERAKTIVNIÍ FILM,HELIKOPTÉRA R55
DESERT STRIKE ARCADE R36, R18, T22(A)
DESTRUCTION DERBY SIMULÁTOR AUT R51
DEUTEROS ADVENTURE R07
DEVIL`S CRASH ĎÁBELSKÝ PINBALL R16
DIG, THE ADVENTURE, SCI-FI VP50, R53, N53
DIGGERS STRATEGIE R48, T34(CD32)
DIMO'S QUEST ARCADE R33, T55(A)
DIN DON PACMAN R17
DINOPARK TYCOON STRATEGIE R32
DIPOSABLE HERO T37
DISCIPLES OF STEEL DUNGEON R25
DISCOVERIES OF THE DEEP SIMULÁTOR R30
DISCWORLD ADVENTURE R44, N51
DISNEY SOFTVARE F33
DISPOSABLE HERO STŘÍLEČKA R25, T47
DITHELL IN SPACE AKČNÍ R43
DIVING FORCE T34
DIZZY ARCADE N05
DIZZY II ARCADE N08
DIZZY III ARCADE N09
DOGFIGHT LETECKÝ SIM. R19
DOJO DAN T16, T22
DOMAN ARCADE, FANTASY R51
DOOFUS ARCADE R29, T37
DOOM STŘÍLEČKA 3D R21, R23(PC), T23, R45(JAGUAR), N25
DOOM II T54
DOOM II: HELL ON EARTH AKČNÍ R35
DOOM IN ACTION R26
DOUBLE DRAGON 2 T23
DOUBLE TROUBLE ADVENTURE VP51, PD54
DR.DRAGO'S MADCAP CHASE STRATEGIE PRO DĚTI R49
DRACULA UNLEASHED ADVENTURE R26, N29
DRAČÍ HISTORIE ADVENTURE, POHÁDKA R52, N52
DRAGON NINJA T34
DRAGON`S FURY T26
DRAGON STONE T54
DRAGON'S LAIR ARCADE R05, N10(A), N34(PC)
DRAGON-BRUCE LEE STORY BOJOVÁ R42
DRAGONS LAIR III T16
DRAGONSPHERE ADVENTURE R27, N33
DRAGONSTONE AKČNÍ ADVENTURE R40, N41, T42(A)
DREAMLAND T23
DREAMWEB ADVENTURE R38
DRILLER N10
DRSNA CESTA TEXTOVKA R34
DRUID ADVENTURE R14
DRUID II ARCADE R14
DRUID-DAEMONS OF THE MIND RPG, FANTASY R52
DUKE NUKEM 3D 3D AKČNÍ STŘÍLEČKA, SCI-FI VP51, PD53, R55
DUNE 3-ACHTUNG DIE KURVE... HŘÍČKA R43
DUNE I STRATEGIE N17
DUNE II STRATEGIE R16, N17
DUNGEON RE50
DUNGEON MASTER DUNGEON, RPG R04, N04, T51(PC)
DUNGEON MASTER 2 DUNGEON R52, T53(PC)
DUNGEON MASTER II DUNGEON R50
DYLAN DOG AKČNÍ ADVENTURE N12
DYNABLASTER T23
E-MOTION R01
EARTHSIEGE SIMULÁTOR R47
EARTHSIEGE 2 SIMULÁTOR, SCI-FIVP53, R55
EARTHWORM JIM ARKÁDA, AKČNÍ R54
ECO QUEST 2 ADVENTURE N17
ECTS RE50, RE55, RE57
ECSTATICA ADVENTURE R42, N48
EF2000 LETECKÝ SIMULÁTOR VP50, PD51, R52
EIDOLON RPG,DUNGEON N15
ELDER SCROLLS 2:DAGGERFALL RPG DUNGEON,FANTASY PD52
ELDER SCROLLS: ARENA DUNGEON R26, N28, N29
ELDER SCROLS: ARENA, THE T55
ELECTRONIC ARTS F33
ELF ARCADE N10
ELFMANIA BOJOVÁ R36
ELITE STRATEGIE, SIM. R01, N09
ELITE SYSTEM F33
ELK MOON MURDEWR, THE INTERAKTIVNÍ FILM, DETEKTIVKA R57
ELVIRA ADVENTURE R05
ELVIRA II ADVENTURE N13
ELVIRA-MISTRESS OF THE DARK ADVENTURE N07
EMPIRE INTERACTIVE F33
EMPIUS STRATEGIE R39
ENCARTA 96 - ENCYCLOPEDIA S52
ENDURO RACER MOTOC.ZÁVODY R06
ENCHANTER ADVENTURE N20, N21
ENIGMA FORCE ADVENTURE R07, N08
ENTITY ARCADE R18
ENTOMORPH RPG, FANTASY R52
EON ARCADE R25
EPIC SIMULACE, AKČNÍ R13, T16, T16
EPIC PINBALL PINBAL R23
EPIC PINBALL PACK III PINBAL R32
EQUINOX N05
ESCAPE FROM COLDITZ ADVENTURE R05
ESPN EXTREME GAMES SIMULÁTOR BRUTALNÍ R55
ESWAT T34
ETERNAM DUNGEON R32
EUROPEAN CHAMPIONS SPORT R30
EUROPIAN COMPUTER TRADE SHOW RE32
EVERYONES WALLY N09
EXHAUST HEAT T23
EXILE SCI-FI, SKORO VŠE R53
EXTREME RACING ZÁVODY AUT VP51, R54
EXTREME VIOLENCE T34
EYE FOR HORUS T34
EYE OF THE BEHOLDER RPG N11
EYE OF THE BEHOLDER RPG R05, N12, N13, T51
EYE OF THE BEHOLDER 2 RPG N13, N14, N15, T34(A)
EYE OF THE BEHOLDER 3 DUNGEON R18, N18, T54
EYE OF THE STORM T37
F-117A STEALTH FIGHTER LETECKÝ SIM. N02
F-15 STRIKE EAGLE II LETECKÝ SIM. R08, T34
F-16 COMBAT PILOT LETECKÝ SIM. R06
F-19 PROJECT STEALTH FIGHTER LETECKÝ SIM.R02, N02, N08
F-29 RETALIATOR LETECKÝ SIM. N01, N02, R06
F/A-18 INTERCEPTOR LETECKÝ SIM. R06
F14-FLEET DEFENDER LETECKÝ SIM. R27
F17 SPORT, F1 R20
FADE TO BLACK AKČNÍ, SCI-FI PD50
FAIRY TALES-MIXED UP ADVENTURE R28
FALCON LETECKÝ SIM. R06, N07
FALCON'S EYE STRATEGIE, FANTASY R54
FANTASTIC VOYAGE STŘÍLEČKA R12
FANTASY EMPIRES STRATEGIE R21
FANTASY FLYER LOGICKÁ, ARCADE R26
FANTASY WORLD OF DIZZY T34, T54
FANTASY ZONE T26
FASCINATION ADVENTURE N20
FATAL RACING ZÁVODY AUT R52, T55
FEARS 3D AKČNÍ R51
FERNANDEZ MUST DIE T17
FEUD ADVENTURE N06
FICE & ICE T17

Z EXCALIBURŮ 1 - 57

FIELDS OF GLORY STRATEGIE R39
FIFA INTERNATIONAL SOCCER SPORT-FOTBAL R31(PC), R44(A), T47(A)
FIFA SOCCER T51
FIGHTER BOMBER LETECKÝ SIM. R06, N07
FIGHTING SPIRIT BOJOVÁ R57
FINAL LAP AUTOM. ZÁVODY R16
FINAL MATCH TENNIS TENIS R16
FIRE AND ICE T16
FIRE HAWK ARCADE R46
FIRST ENCOUNTERS SIMULÁTOR R44
FIRST SAMURAI ADVENTURE R11
FLAIR F33
FLASHBACK ARCADE N16, T22, T54(PC)
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN ADVENTURE R47, N50
FLIGHT SIMULATOR 5 SIMULÁTOR R24
FLIGHT SIMULATOR 5.1 LETECKÝ SIMULÁTOR R50
FLIGHT SIMULATOR II LETECKÝ SIM. R08
FLIGHT UNLIMITED SIMULÁTOR R47
FLINK T55
FLOOD R03, T55
FLY HARDER ARCADE R26
FLYING NIGHTMARES LETECKÝ SIMULÁTOR R52, N52
FOOTBALL LIMITED MANAŽÉR, FOTBAL R54
FORGOTTEN REALMS DUNGEON HACKDUNGEON R23
FORMATION SOCCER - HUMAN CUP '90SPORT R20
FORMULA ONE GRAND PRIX SIMULACE, F1 R12
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SIMULÁTOR FORMULE PD50
FPS 60 + MPEG EXTENSION H55
FPS FOOTBALL PRO 96 SPORT, AMERICKÝ FOTBAL R54
FREDDY PHARKAS ADVENTURE R18, N19
FRONT LINES STRATEGIE,VÁLEČNÁ
FRONTIER (ELITE II) STRATEGIE R22
FULL THROTTLE ADVENTURE R03(8BIT), R45(PC), N45(PC), T51
FURY OF THE FURRIES ARCADE, LOGICKÁ R23
FUTURE WARS ADVENTURE N04
GABRIEL KNIGHT ADVENTURE R23, N24
GABRIEL KNIGHT 2 ADVENTURE R53, N53
GALE RACER AUTÍČKA R48
GAMETEK F33, F34
GATEWAY ADVENTURE N17
GATEWAY II ADVENTURE N20
GAUNLET T35
GEM T37
GEM Z T23
GENDER WARS VP54
GENESIA STRATEGIE R28
GEX ARCADE R50
GIANA SISTERS ARCADE R13
GIZMOS & GADGETS! ARCADE, LOGICKÁ R24
GLOBAL CONQUEST STRATEGIE R21
GLOBAL EFFECT STRATEGIE R31(CD32), R32(PC)
GLOBDULE ARCADE R22
GLOOM 3D AKČNÍ R49, T55
GLOOM DELUXE 3D AKČNÍ, SCI-FI PD51, R54
GOAL! SPORT, FOTBAL R22, T35
GOBLIINS LOGICKÁ N13
GOBLIINS II ADVENTURE N16
GOBLINS III ADVENTURE R22, N55
GODS INTO THE WONDERFUL ARCADE R08
GOLD OF THE AZTECS ARCADE R01
GOLDEN AXE ARCADE R07
GOLDEN AXE 2 T23
GORDIAN TOMB N12
GOTFATHER STŘÍLEČKA R16
GRAFIKA V POČ. HRÁCH RE51
GRAND PRIX MANAGER STRATEGIE, FORMULE 1 R54
GRANDAD ADVENTURA R48
GRANDEST FLEET STRATEGIE R38
GRAVIS ULTRASOUND H54
GRAVON SIMULÁTOR VP36
GREAT COURTS II SPORT, TENIS R07
GREAT ESCAPE ADVENTURE R05, N05
GREAT NAVAL BATTLES STRATEGIE R30
GREMLIN INTERACTIVE F33
GREMLINS 2 T22, T23
GREYSTORM STŘÍLEČKA R28
GUNHED STŘÍLEČKA, VESMÍRNÁ R17
GUNSHIP SIMULÁTOR VRTULNÍKU R06
GUNSHIP 2000 SIMULÁTOR VRTULNÍKU R19
GUY SPY T17, T35
H.E.R.O. ARCADE R4
HACKER 2 T35
HAMMER OF THE GODS STRATEGIE R43
HARDBALL SPORT, BASEBALL R02
HARLEY DAVIDSON SIMULACE MOTORKY R03
HEAD OVER HEELS ARCADE N11
HEART OF DARKNESS ARKÁDA VP50
HEART OF CHINA ADVENTURE N11
HEIMDALL T35
HEIMDALL 2 DUNGEON, ADVENTURE R30, N52(PC)
HELL ADVENTURE R43
HELLFIRE ZONE 3D STŘÍLEČKA, VRTULNÍK R52
HERETIC AKČNÍ R40, T42, T54
HERMETIC STŘÍLEČKA R22
HERO'S QUEST DUNGEON, ARCADE, ADVENTURE N04, R08
HERO'S QUEST 3 ADVENTURE R13, N14
HEROES OF MIGHT AND MAGIC STRATEGIE, FANTASY R53
HEROS QUEST 2 ADVENTURE N10
HEXEN T55
HIGH COMMAND STRATEGIE R28
HIGH SEAS TRADER STRATEGIE, SIMULACE, HISTORIE R50
HILLSEA LIDO STRATEGIE, OBCHODNÍ R55
HIND SIMULÁTOR, VRTULNÍK R57
HIRED GUNS DUNGEON, AKČNÍ R22(PC), N27, N28, N29, N31
HISTORY LINE 1914-1918 STRATEGIE R16, N17
HITT 2 THE REVENGE SCI-FI,TAKTIKA R55
HLAVA KASANDRY ADVENTURE, AKČNÍ R24(ST), R34(FALCON)
HOLYWOOD HUSTLER POKER R54
HOMEY THE CLOWN ADVENTURE R38
HOOK ADVENTURE N13
HORDE, THE STRATEGIE, AKČNÍ R27
HOVER STRIKE STŘÍLEČKA R47
HOYLE CLASSIC CARD GAMES KARTY R21
HUDSON HAWK AKČNÍ R17, T17, T26(C64)
HUMANS LOGICKÁ R21, T16
HUNDRA N03
CHALLENGE T16
CHAMPIONS OF EUROPE 92 FOTBAL R16
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 STRATEGIE, SPORT R54
CHAMPIONSHIP POOL SPORT KULECNIK R25
CHAOI ENGINE T17
CHAOS CONTROL STŘÍLEČKA R49
CHAOS ENGINE, THE STŘÍLEČKAR17, R19, T22
CHAOS STRIKES BACK DUNGEON, RPG R04, N06
CHESSMASTER 4000 ŠACHY R31
CHEWY ESCAPE FROM F5 ADVENTURE VP53
CHRISTOPH COLUMBUS STRATEGIE R30
CHRONICLES OF THE SWORD ADVENTURE, LEGENDA R55
CHRONOMASTER ADVENTURE, SCI-FI R54
CHUCK ROCK T23
ICE & FIRE AKČNĚ LOGICKÁ, SCI-FI R53
IKETA BOJOVÁ R42
IMMORTAL, THE ADVENTURE N19+, T37
IMPACT T35
IMPOSSIBLE MISSION 2025 AKČNÍ R31, T37, T42
IMPRESSIONS F33
IN EXTREMIS ARCADE R26
INCA ARCADE,LOGICKÁ R15, N22, T16
INCA II ARCADE, LOGICKÁ R22
INCA II - WIRACOCHA ARCADE, LOGICKÁ N22
INCREDIBLE MACHINE LOGICKÁ R21
INDIANA JONES AND THE LAST CR. ADVENTURE R10
INDIANA JONES I,II,III TEXTOVKY R07, N08(II), N09(I)
INDIANA JONES III ADVENTURE, AKČNÍ N11(ZX), N20
INDIANA JONES IV- ACTION GAME ADVENTURE, AKČNÍ R12, N12, N15, T16
INDYCAR RACING II SIMULÁTOR FORMULE R52
INFERNO SIMULÁTORR38, T47, T55
INFERNO THE ODYSSEY CONTINUES SIMULÁTOR R48
INFILTRATOR ADVENTURE N15
INHERIT THE EARTH ADVENTURE R32
INSPECTOR GADGET ADVENTURE N19+
INTERPLAY F33
INVADERS R00
IRON HELIX DUNGEON, SIM. R25
IRON SOLDIER 3D AKČNÍ R42
ISHAR DUNGEON, RPG R13
ISHAR II DUNGEON R19, N21, T21, T22, T34
ISHAR III DUNGEON R32, N32, R42, T47
ISLE OF THE DEAD ADVENTURE, ARCADE R23
IVANHOE T35
JAGGED ALLIANCE STRATEGIE R45
JAGGED ALLIANCE II STRATEGIE, PROFESIONÁLNÍ ZABIJÁCI R57
JAGUAR H23, H27
JAGUAR XJ 220 T16, T23
JAMES POND 3 AGA T37
JAMES POND II - ROBOCOD T35
JAZZ JACKRABBIT ARCADE R38, T38
JET FLIGHT LETECKÝ SIM. R06
JIMMY WHITE'S SNOOKER SPORT, KULEČNIK R19
JOE BLADE I ARCADE N15
JOHNY BAZOOKATONE PLOŠINOVKA, KOMIKS R54
JONATHAN ADVENTURE R17
JONNY QUEST ARCADE R29
JOURNEYMAN PROJECT DUNGEON R28, N40
JOYSTICKY H53
JUMPING JACK'SON R02
JUNGLE STRIKE AKČNÍ R41(A), R46(PC, CD32), T47(PC), T54(A), T55(PC)
JURASSIC PARK ADVENTURE R20
JUTLAND SIMULÁTOR R32
K240 STRATEGIER30, N35, T46
KA-50 HOKUM SIMULÁTOR R44
KARATE KID - PART II T35
KASUMI NINJA BOJOVÁ R2
KAYLETH ADVENTURE R07
KEN'S LABYRINTH AKČNÍ R21
KGB ADVENTURE R15, N18
KICK OFF T35
KICK OFF II SPORT, FOTBAL R07
KID CHAOS ARCADE R37, T37
KILLING CLOUD SIMULÁTOR VZNASEDLA R14
KING MAKER STRATEGIE R42
KING'S QUEST 1 ADVENTURE, POHÁDKOVÁ FANTASIE R50, N51
KING'S QUEST 2 ADVENTURE, POHÁDKOVÁ FANTASIE R53, N54
KING'S QUEST 3 ADVENTURE N21
KING'S QUEST 4 ADVENTURE N18
KING'S QUEST 5 ADVENTURE R09, N14
KING'S QUEST 6 ADVENTURE N15
KING'S QUEST 7 ADVENTURE R41
KINGDOM O'MAGIC ADVENTURE, KOMEDIE R55
KINGPIN SPORT-KUŽELKY R49
KIRBY´S DREAMLAND T26
KLAX R02
KLONDIKE 3.0 LOGICKÁ HŘÍČKA R38
KNIGHT LORE ADVENTURE R05
KNIGHT´S CHASE TIME GATE ADVENTURE, HISTORIE R53
KNIGHTS OF THE SKY SIMULÁTOR LETADLA R12, T35(A)
KNIGHTS OF XENTAR RPG, HISTORIE, EROTIKA R50
KONZOLE H52
KRISALIS F34
KUNG FU BOJOVÁ R17
LABYRINTH OF TIME ADVENTURE R26
LANDS OF LORE DUNGEON R21, N19+, N20+
LANDS OF LORE II DUNGEON R29
LARRY, LEISURE SUIT 2 ADVENTURE N08
LARRY, LEISURE SUIT 3 ADVENTURE N11
LARRY, LEISURE SUIT 5 ADVENTURE N12
LARRY, LEISURE SUIT 6 ADVENTURE R23, N23, R32
LASER SQUAD AKČNÍ, STRATEGIE R21
LAST ACTION HERO ARCADE 2D R28, T54
LAST DUEL T35
LAST DYNASTY, THE STRATEGIE, ADVENT.R52, N52
LAST NINJA 2 ARCADE N11
LAST NINJA 3 T23
LAURA BOW 2 ADVENTURE R14, N17(PC)
LAWNMOWER MAN, THE ARCADE 3D R27
LEANDER T23
LEGACY DUNGEON R18, N19
LEGACY OF SORASIL DUNGEON 3D R29
LEGEND DUNGEON R19
LEGEND OF HERO 2D STŘÍLEČKA R16
LEGEND OF KYRANDIA ADVENTURE N13
LEGEND OF KYRANDIA 2 ADVENTURE R22, N23
LEGEND OF KYRANDIA 3 MALCOLM'S REVENGE ADVENTURE R44
LEGEND OF RAGNAROK STRATEGIE R32
LEGENDS
LEGENDS OF VALOUR DUNGEON R16, N17, T37(A)
LEMMINGS LOGICKÁ R02, R16(SEGA), T23(PC), R29(C64), T32(C64), T51
LEMMINGS 3 T55
LEMMINGS 3D T55
LEMMINGS - AGA T37, T38
LEMMINGS II STRATEGIE R16, N18, T35(A)
LETECKÉ SIMULÁTORY R22
LETHAL WEAPON STŘÍLEČKA R17, T17, T23(ST)
LHX ATTACK CHOPPER SIM. VRTULNÍKU R06, T38
LIBERATION DUNGEON R26
LICENCE TO KILL AKČNÍ R16
LINKS 386PRO SPORT, GOLF R21
LINKS - LEGENDS IN SPORTS 97 SPORT, GOLF R57
LION KING, THE ARCADE R40, T55(PC)
LIONHEART ARCADE R16, T16
LITIL DIVIL AKČNÍ HŘÍČKA R24, T32(PC), R37
LITTLE BIG ADVENTURE ADVENTURE R46, N47
LIVING BOOKS ANIMOVANÉ DĚTSKÉ KNÍŽKY R46
LOCOMOTION LOGICKÝ RYCHLÍK R03
LODE RUNNER ARCADE R37
LOGICAL LOGICKÁ R12
LOLLYPOP ARCADE, POHÁDKA R51, T53(A), T54(A)
LOLO 2 T26
LOMBARD RALLY SIMULÁTOR AUT R06
LOOM ADVENTURE R05
LORD OF THE RINGS TEXTOVKA R07
LORD OF THE RINGS VOL.1 ADVENTURE R10
LORDS OF MIDNIGHT STRATEGIE, RPG, FANTASY R51
LORDS OF THE REALM STRATEGIE R39, T51
LORDS OF TIME ADVENTURE N14
LOST EDEN, THE ADVENTURE R47, N47
LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES,THE ADVENTURE N15
LOST IN TIME ADVENTURE N23
LOST IN TIME 2 ADVENTURE R22
LOST IN TOWN ADVENTURE
LOST PATROL, THE AKČNÍ R02, T37(A)
LOST SUNHEART THE 2D AKČNÍ STŘÍLEČKA R16
LOST VIKINGS, THE AKČNÍ, LOGICKÁ R19
LOTHAR MATTHAUS FOOTBALL SIMULSPORT, FOTBAL R22
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE ZÁVODY AUT R01
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 2ZÁVODY AUT R10
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 3SIMULÁTOR, AUTA R16
LOTUS TURBO CHALLENGE III T16
LUCAS ARTS F34, F50
LURE OF THE TEMPTRESS ADVENTURE N13
MACINTOSH RE51
MAD DOG II-THE LOST GOLD AKČNÍ R38
MADDOG MAGREE AKČNÍ R22
MAGIC BOY ARCADE R37
MAGIC CARPET SIMULÁTOR R40, T47(PC), T55(PC)
MAGIC CARPET 2 SIMULÁTOR, FANTASY R51, T55(PC)
MAGIC ISLAND DUNGEON, FANTASY R52
MAGIC MARBLE T35(A), T38(PC)
MAGIC POCKETS T35
MAGIC THE GATHERING STRATEGIE, KARTY, FANTASY VP50
MACHIAVELLI THE PRINCE STRATEGIE R48, N49
MACHINES, THE AKČNÍ, SCI-FI VP50, R54
MANCHASTER UNITED P.L.CHAMP.SPORT FOTBAL R30
MANCHESTER UNITED-THE DOUBLE SPORT R48
MANIAC MANSION ADVENTURE R01, N02
MANIAC MANSION II ADVENTURE N19
MANIC MINER ARCADE R03
MARATHON AKČNÍ, SCI-FI R52
MARAUDER ARCADE R12
MARBLE RESCUE LOGICKÁ R47
MARBLELOUS LOGICKÁ R47, T54(A)
MARCO POLO STRATEGIE, ADVENTURE, OBCHOD R50
MARIO TIME MACHINE ADVENTURE, AKČNÍ R24
MARTIAN MEMORANDUM ADVENTURE N19+
MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE ADVENTURE R40
MASTER OF MAGIC STRATEGIE R37
MASTER OF ORION STRATEGIE R21
MASTER OF ORION II BATTLE AT ANTARES STRATEGIE, KOSMOS VP55
MAŤO R32, R33, R34
MAUPITI ISLAND ADVENTURE R18
MAVLIN-VESMIRNY UNIK! ADVENTURE R40
MAXIS F33
MAYHEM VP54
MAYHEM IN MONSTERLAND ARCADE R22
MEDIAMATICS: MPEG DECODER H55
MEGA RACE ZÁVODY, STŘÍLEČKA R28
MEGA-LO-MANIA STRATEGIE R08
MEGAMAN T26
MEGASTARFORCE REMIX AKČNÍ R33
MEGATWINS T23
MECHANICUS HŘÍČKA R36
MECHWARRIOR 2 AKČNÍ SIMULÁTOR, SCI-FI R50, T55(PC)
MECHWARRIOR 2 MISSION DISK #1 AKČNÍ SIMULÁTOR, SCI-FI R53
MEMORY MANAGMENT S36
MENZOBERRANZAN DUNGEON R41
MERIT STUDIOS F33
METAL ARCADE N12
METAL MUTANT AKČNÍ R18
MICRO MACHINES 2 STŘÍLEČKA 3D R26, T38(CD32)
MICROPROSE F34, F52
MIGHT & MAGIC V DUNGEON R21, N22
MILLENIUM F33
MILLENIUM 2.2 STRATEGIE R01
MINDSCAPE F34
MIRAGE THUNDER-DIF 2 STŘÍLEČKA R21
MISE QUADAM ADVENTURE, SCI-FI R50
MISJA ARCADE N12
MISSION CRITICAL ADVENTURE, SCI-FI R53
MODEMY H24
MONKEY ISLAND 2 T23
MOONFALL STRATEGIE R16
MOONSHINE RACER SIMULÁTOR R29
MOONSTONE AKČNÍ, ADVENTURE R13, T35(A), T37(A)
MORPH LOGICKÁ R19
MORTAL COIL AKČNÍ, SCI-FI R52
MORTAL COMBAT 3 BOJOVÁ R52, N52(PC), T55(PC)
MORTAL KOMBAT BOJOVÁ MLATICKA R23, T32(A), T51
MORTAL KOMBAT II BOJOVÁ R41, N42(A, PC), T47(A)
MOTORKY ZÁVODY R20
MR. BLOBBY T54
MR.NUTZ ARCADE R42, T54(A)
MR. PACFORD T51
MULTIMEDIA KIT MV-1100 IE H50
MUZEUM VIDEOHER RE45
MYST ADVENTURE R30, N32(PC)
MYSTIC TOWERS CHODIČKA 3D R34
NASCAR RACING SIMULÁTOR R40
NÁSILÍ VE HRÁCH RE46, RE47, RE48
NAVY SEALS T26(A), T35(A)
NAVY STRIKE SIMULÁTOR, LETADLO R53
NBA LIVE '95 BASKETBAL R47
NBA LIVE '96 SPORT, BASKETBAL R55
NEED FOR SPEED SIMULÁTOR AUT R51
NEED FOR SPEED, THE T55
NEMESIS T26
NETWORK RALLY SIMULÁTOR R28
NEUROMANCER ADVENTURE R04, N10
NEVERMIND T38
NEW WORLD COMPUTING F33
NHL HOCKEY SPORT R25
NHL HOCKEY 95 SPORT, HOKEJ R41
NHL HOCKEY 96 SPORT R51
NICK FALDOS CHAMPIONSHIP GOLF SPORT R43
NICKY BOOM T16
NIGHTSHIFT ARCADE R07
NINJA SPIRIT BOJOVÁ R17
NINJA WARIORS BOJOVÁ R20
NISHIRAN AKČNÍ DUNGEON R49
NO SECOND PRICE SIMULÁTOR, MOTORKY R17
NOBBY THE AARDVARK ARCADE N24
NOCTROPOLIS N55
NORMALITY INC ADVENTURE PD53
NOSFERATU THE VAMPIRE N09
NOVA 2 T38
NOVA II HŘÍČKA R36
NOVALOGIC F33
NOVASTORM STŘÍLEČKA R40
OBITUS AKČNÍ, RPG R04
OCEAN F34
OMF T47
ONE MUST FALL 2097 BOJOVÁ R40, N44
ONE STEP BEYOND T35
OPERATION G2 3D AKČNÍ VP35
OPERATION STEALTH ADVENTURE N02, N03
OPERATION WOLF STŘÍLEČKA R01
ORB LOGICKÁ R33, T42(C64)
OREGON TRAIL STRATEGIE, AKČNÍ R25
ORIGIN F34, F51
ORK T16
OSCAR ARCADE R23
OUT RUN ZÁVODY AUT R06
OUTPOST STRATEGIE R31
OUTRUN FUN T22
OVERKILL ARCADE R26
OVERLORD SIMULÁTOR R35
OVERLORD SIMULÁTOR R44
OXYD MAGNUM LOGICKÁ R25
P 47 THE FREEDOM FIGHTER STŘÍLEČKA R20
P. P. HAMMER ARCADE R10, T22(C64)
P47 T35
PACIFIC ISLANDS SIMULÁTOR, TANKY R13
PAKOVACÍ METODY S36
PANDORA DIRECTIVE, THE ADVENTURE, SCI-FI HOROR R57, N57
PANG T26
PANZER GENERAL STRATEGIE R39
PAPERBOY 2 AKČNÍ R30
PARADROID AKČNÍ STRATEGIE N08
PARADROID 90 T35
PARANOIA STRATEGIE, SCI-FI R53
PARASOL STARS - THE STORY OF BUBBLE BOBBLE 3 ŠKODA SLOV R20
PARODIUS T26
PARSEC STŘÍLEČKA R26
PAŇANSKÁ BALADA RE09
PC GENGINE 2 ARKÁDA R17
PEABLE BEACH GOLF LINKS SPORT, GOLF R49
PENTAGRAM ADVENTURE R05
PEPPERS ADVENTURES IN TIME ADVENTURE R27, N32
PERIHELION N30
PERIHELION - THE PROPHECY DUNGEON, ADVENT. R26, N28
PERSIAN GULF INFERNO ARCADE N09
PERSONAL NIGHTMARE N18
PGA EUROPEAN TOUR SPORT R43
PGA TOUR GOLF T54
PGA TOUR GOLF '96 SPORT, GOLF R51
PHANTASMAGORIA ADVENTURE R53
PICTURE PERFECT GOLF SPORT, GOLF R49
PINBALL PINBAL R03
PINBALL CONSTRUCTION KIT VP54
PINBALL DREAMS II PINBAL R32
PINBALL DREAMS THE PINBAL R12
PINBALL FANTASIES PINBAL R32
PINBALL FANTASIES T16, T17, T23(A)
PINBALL FANTASIES DELUXE PINBAL R43
PINBALL ILLUSIONS PINBAL R42, R50
PINBALL MAGIC PINBAL R03
PINBALL MANIA PINBALR46(PC), R52(A)
PINBALL OBSESSION PINBALL R47(ST, FALCON), R52(A)
PINBALL SPECIAL EDITION DREAMS& FANTASY) PINBAL R48
PINBALL3D-VCR PINBALL VP53
PIPE MANIA LOGICKÝ RYCHLÍK R03
PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE ARKÁDA, AKČNÍ R53
PIZZA TYCOON STRATEGIE R45
PLAKÁT EX 29 P29
PLAKÁT EX11 P11
PLAKÁT EX21 P21
PLAKÁT EX22 P22
PLAKÁT EX24 P24
PLAKÁT EX25 P25
PLAKÁT EX26 P26
PLAKÁT EX27 P27
PLAKÁT EX28 P28
PLAKÁT EX30 P30
PLAKÁT EX31 P31
PLAKÁT EX32 P32
PLAKÁT EX33 P33
PLAKÁT EX34 P34
PLAKÁT EX35 P35

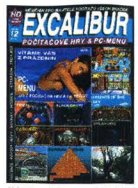
SEZNAM ČLÁNKŮ Z EXCALIBURŮ 1-57

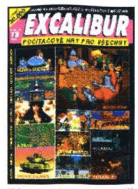
PLAKÁT EX36 P36
PLAKAT EX37 P37
PLAKÁT EX38 P38
PLAKÁT EX39 P39
PLAKÁT EX40 P40
PLAKÁT EX42 P42
PLAKÁT EX44 P44
PLAKÁT EX45 P45
PLAKÁT EX46 P46
PLAKÁT EX47 P47
PLAKÁT EX49 P49
PLAKÁT EX52 P52
PLAKÁT EX53 P53
PLAKÁT EX54 P54
PLAKÁT EX56 P56
PLAKÁT EX56 P56
PLAN 9 FROM OUTER SPACE ADVENTURE N13
PLANET STRIKE T51
PLAYER MANAGER MANAŽER, FOTBAL R53
PLAYER MANAGER 2 EXTRA STRATEGIE, FOTBALOVÝ MANAŽER R55
PLOTTING LOGICKÝ RYCHLÍK R05
POČÍTAČ H23
POČÍTAČOVÁ HUDBA S53
POČÍTAČOVÉ FIRMY RE51
POLICE QUEST ADVENTURE R01
POLICE QUEST 3 ADVENTURE N26, N27
POLICE QUEST 4 ADVENTURE R23, N25
POLICE QUEST - SWAT ADVENTURE R52
POLYMORF LOGICKÁ R33
POPULOUS STRATEGIE R05, T54(PC)
POPULOUS II STRATEGIE N11, T11, N13, T16, T37(A)
POPULOUS-PROMISED LANDS STRATEGIE R05
POWER DRIVE AUTA R47
POWER DRIVE RALLY ZÁVODY AUT R52
POWERMONGER STRATEGIE R03, N05, N08, T37(A)
PREDATOR ARCADE R07
PREHISTORIC II ARCADE R35
PREMIER MANAGER 2 STRATEGIE, SPORT R29, T39(A)
PREMIER MANAGER 3 STRATEGIE R38, T54(A)
PREMIERE ARCADE, ADVENTURE R13, T17, T22, T23(A)
PRIMAL RAGE R50
PRIME MOVER SIMULÁTOR R29
PRINCE OF PERSIA ARCADE R05, N18+, T51
PRINCE OF PERSIA 2 : THE SHADOW AND THE FLAME ARCADE, POHÁDKA R18, R52
PRISONER OF ICE ADVENTURE, HORORR50, N50
PRIVATEER STRATEGIE, SIMULACE R21, T22
PRO PINBALL - THE WEB PINBALL R53
PRO SONIC SOUND CARD H52
PROJECT NOMAD SIMULÁTOR, SCI-FI R51
PROJECT X STŘÍLEČKA R13, T16, T35(A), T54(A)
PROJECT X2 AKČNÍ VP55
PROTOSTAR STRATEGIE, STŘÍLEČKA R26
PSYGNOSIS F34
PSYCHO PINBALL PINBAL R45
PUSH IT HŘÍČKA R39
PUSHOVER T16
PUTT-PUTT GOES TO THE MOON ADVENTURE R23
PYJAMARAMA N01
QUADRANT LOGICKÁ R32
QUADRAX DOBRODRUŽNÁ, LOGICKÁ R54
QUAKE AKČNÍ, SCI-FI R57
QUANTUM GATE:NO 1 DREMSHERE FILM A STŘÍLEČKA R30
QUARANTINE AKČNÍ R39, T42(PC), T47(PC), T51
QUARANTINE 2 (ROAD WARRIOR) SIMULÁTOR AUT R51
QUARKY&QUAYSOO'S TURBO SCIENCEHŘÍČKA R26
QUEST FOR GLORY 4 ADVENTURE R23, N25
R.B.I. BASEBALL SPORT, BASEBALL R07
RACE INTO SPACE STRATEGICKA R21
RAILROAD TYCOON STRATEGIE R06, N08
RALLY ZÁVODY AUT R54
RALLY CHAMPIONSHIPS AUTÍČKA R44
RAMONOVO KOUZLO ADVENTURE R41
RAMPART STRATEGIE R14
RAPTOR-CALL OF THE SHADOWS STŘÍLEČKA R27
RAVENLOFT DUNGEON R27, N31
RAVENLOFT II - STONE PROPHET DUNGEON R45, N55
RAYMAN ARCADE, POHÁDKA R54
REACH FOR THE SKIES SIMULÁTOR, LETADLA R16
REAL MAGIC MAXIMA H55
REALMS OF ARKANIA: STAR TRAIL DUNGEON R40
REBEL STRATEGIE, FANTASY R53
REBEL ASSAULT STŘÍLEČKA R24
REBEL ASSAULT CD T38
REBEL ASSAULT II 3D AKČNÍ, STŘÍLEČKA R54, T54(PC)
RED BARON LETECKÝ SIM. R06
RED BARON 2 LETECKÝ SIM. VP53
RED HEAT ARCADE R07
RENEGADE F33
RETRIBUTION SIMULÁTOR R40, N40, N41
RETURN FIRE AKČNÍ VÁLKA R51
RETURN OF THE PHANTOM ADVENTURE R19, N21
RETURN TO EDEN TEXTOVKA R07
RETURN TO RINGWORLD ADVENTURES R32
RETURN TO ZORK ADVENTURE N20
REUNION STRATEGIE R31
REX I,II N09
REX NEBULAR ADVENTURE R16
RICK DANGEROUS T26
RICK DANGEROUS 2 T36
RINGWORLD ADVENTURE N17
RIPPER INTERAKTIVNÍ, FILM,SCI-FI MORBID KRIMI R55
RIPPER, THE VP54
RISE AND RULE OF ANCIENT EMPIRES, THE STRATEGIE VP54
RISE II - RESURRECTION BOJOVÁ SCI-FI VP51
RISE OF THE DRAGON N09
RISE OF THE ROBOTS BOJOVÁ R39
RISE OF THE TRIAD AKČNÍ VP32, R41, T46(PC)
ROAD RASH SIMULÁTOR R38
ROADKILL AUTÍČKA R41, T55(CD32)
ROBIN HOOD ADVENTURE N11
ROBINSON'S REQUIEM DUNGEON R31, R42, N51
ROBOCOP 3 V HLAVNÍ ROLI R11
ROCK DRUMMER 2 T23
ROGUE TROOPER STŘÍLEČKA N11
ROLLING RONNIE ARCADE R35
ROME A.D. 92 ADVENTURE N15
RUFF'N'TUMBLE ARCADE R44
RUNNING MAN ARCADE R07
RYDER CUP SPORT, GOLF R27
RYTÍŘI GRÁLU STRATEGIE VP54
S. W. I. V. T26
SABOTEUR AKČNÍ ADVENTURE N06
SABRE TEAM STRATEGIE R17(ST), R31(A)
SAM & MAX - HIT THE ROAD ADVENTURE R22, N22
SCEPTRE OF BAGHDAD ARCADE R32
SCI F34
SCORCHED TANKS T54
SCREAMER SIMULÁTOR, ZÁVODY AUT R52
SCREAMER II SIMULÁTOR, ZÁVODNÍ AUTA R57
SCUMM LOGICKY,RYCHLIK R12
SECOND SAMURAI ARCADE R25
SECRET OF MONKEY ISLAND ADVENTURE R07, N11, N12
SECRET OF MONKEY ISLAND II ADVENTURE R12, N12
SEEK & DESTROY STŘÍLEČKA R24
SEGA MASTER SYSTEM II H16
SEGA MEGA DRIVE H16
SEGA SATURN H46
SENSIBLE GOLF SPORT R46
SENSIBLE SOCCER T36
SENSIBLE SOCCER 92-93 T36
SENSIBLE SOCCER-INT.EDITION SPORT R34
SENSIBLE SOFTWARE F34
SENSIBLE WORLD OF SOCCER SPORT-FOTBAL R42
SENSIBLE WORLD OF SOCCER '95-'96 EDITION SPORT FOTBAL R55
SENTINEL R00
SETTLERS II, THE STRATEGIE, OBCHOD, BOJ VP50
SETTLERS, THE STRATEGIE R23, T37(A), N42
SEVEN CITIES OF GOLD ARCADE R27
SHADO WORLDS ADVENTURE N15
SHADOW DANCER T36
SHADOW FIGHTER BOJOVÁ R43, T42(A), T46(PC)
SHADOW FIRE ADVENTURE R07, N07
SHADOW OF THE BEAST ARCADE R02
SHADOW OF THE BEAST II AKČNÍ, ADVENTURE N04
SHADOW OF THE BEAST III ARCADE N14, T16
SHADOW OF THE COMET ADVENTURE R17
SHADOW OF THE EVIL DUNGEON R26
SHADOW PRESIDENT STRATEGIE R27
SHADOW WARRIOR VP52
SHADOWCASTER AKČNÍ DUNGEON R22, N22
SHADOWLANDS THE DUNGEON R11, N18+
SHAG FU BOJOVÁ R42
SHANNARA ADVENTURE, FANTASY R53, N53
SHATTERED NATIONS SCI-FI, STRATEGIE VP53
SHELLSHOCK 3D ARKÁDA PD53
SHINOBI BOJOVÁ R17
SHIVERS ADVENTURE, HOROR VP51, R52
SHOCKWAVE ASSAULT SIMULÁTOR, SCI-FI R54
SCHWARZE AUGE DUNGEON R18
SID & AL`S INCREDIBLE TOONS LOGICKÁ R24
SIERRA ONE-LINE F35
SIERRA SOCCER SPORT R30
SIERRA SOCCER WORLD CHALLENGE T54
SILENT HUNTER SIMULÁTOR, PONORKA R55
SILENT SERVICE II SIM.PONORKY R06
SILENT STEEL FILM, ADVENTURE R52
SILLY PUTTY ARCADE R14, T16
SILVERBALL PINBAL R26
SIM CITY STRATEGIE R06
SIM CITY 2000 STRATEGIE R24, T55(A)
SIM FARM SIMULACE R21
SIM TOWER T51
SIM TOWN STRATEGIE, BUDOVÁNÍ MĚSTA R53
SIMLIFE STRATEGIE R20
SIMON THE SORCERER ADVENTURE R21, N29, R37
SIMON THE SORCERER II ADVENTURE, POHÁDKA R51
SIMPSONS, THE T23
SIR ERIC THE UNREADY ADVENTURE N18+
SKELETO N CREW T55
SKIDMARKS ZAVOD AUT R23
SKIDMARKS 2=super skidmarks AUTÍČKA R45
SKOOL DAZE ARCADE N21
SKOŘÁPY STRATEGIE R48
SLAMTILT PINBALL, SIMULACE VP53, R54
SLEEPWALKER ARCADE R16
SLIPSTREAM 5000 AKČNÍ SIMUL. R45
SMASH HIT SPORT, TENIS R45
SNAKES HOUSENKA R22
SOCCER KID AKČNÍ R20
SOCCER SUPER STARS FOTBAL R48
SON OF CHUCK-ROCK II ARCADE R18
SONIC 2 T26
SONIC, THE HEDGEHOG-DR. IVO ROBOTNIK R16, T22
SOUND BLASTER 32 PnP H53
SOUND BLASTER PRO H21
SPACE ACE 2 T22, T23
SPACE CRUSADE STRATEGIE R13, R16, T36(A)
SPACE HARRIER T26
SPACE HULK AKČNÍ R19, R22
SPACE HULK II AKČNÍ STRATEGIE, SCI-FI R57
SPACE QUEST ADVENTURE R00, N01
SPACE QUEST 3 ADVENTURE N05
SPACE QUEST 4 ADVENTURE N21, T51
SPACE QUEST 5 ADVENTURE N17
SPACE QUEST 6 ADVENTURE R52, N52
SPACE SHUTTLE SIMULÁTOR, RAKETOPLAN R16
SPACE SIMULATOR SIMULÁTOR R36
SPACE WAR STŘÍLEČKA 2D R29
SPACEWARD HO! STRATEGIE R31
SPECIAL FORCES AKČNÍ, VÁLEČNÁ R13
SPEEDBALL II SPORT R07, N06
SPELLBOUND ADVENTURE N19+, T36(A)
SPELLJAMMER STRATEGIE R32, R33
SPERIS LEGACY AKČNÍ, ADVENTURE,POHÁDKA R55
SPHERICAL LOGICKÁ R17, T17
SPIDER MAN AKČNÍ ADVENTURE R39, N39
SPLATTERHOUSE II T22
SPYCRAFT THE GREAT GAME ŠPIONÁŽ R55
SQUAREZ DELUXE LOGICKÁ R21
STAR CONTROL II STRATEGIE R39
STAR CRUSADER SIMULÁTOR R37
STAR RANGERS SIMULÁTOR, SCI-FI R53
STAR TREK : TNG - A FINAL UNITY ADVENTURE, SCI-FI R53
STAR TREK-MANUAL SCI-FI R51
STAR WARS CHESS ŠACHY R27
STARBALL PINBAL R42
STARDUST STŘÍLEČKA R23
STARGUNNER SCI-FI, AKČNÍ VP53
STARLORD STRATEGIE R31
STARQUAKE ARCADE R02
STEEL EMPIRE STRATEGIE, AKČNÍ R13, T26(MEGA DRIVE)
STEEL PANTHERS BITEVNÍ SIMULÁTOR, DRUHÁ SV. VÁLKA R52
STINY NOCI TEXTOVKA R32
STONE AGE STŘÍLEČKA R16
STONEKEEP DUNGEON, FANTASY R54, N54, N55, T55
STORM MASTER STRATEGIE, SIMULÁTOR R13
STREET FIGHTER II AKČNÍ,BOJOVÁ R15, T16, T22(SUPER NES)
STRIKE COMMANDER SIMULACE, LETADLO R18
STRIKE SQUARD AKČNÍ R29
STRIKES-N-SPARES SPORT KUZELKY R33
STRONGHOLD STRATEGIE N19+
STUNT CAR RACER ZÁVODY KASKADERU R06
STUNTS ISLAND SIMULÁTOR, LETADLO R21
SUBSTATION 3D AKČNÍ, PODMOŘSKÁ STANICE R53
SUBWAR 2050 SIMULÁTOR R22(PC), R44(A)
SUPEFFROG T54
SUPER ADVENTURE ISLAND T23
SUPER CARS T37
SUPER CARS 2 T37
SUPER ENGINE II H16
SUPER LEAGUE MANAGER STRATEGIE R46
SUPER MARIO KART T26
SUPER SKIDMARKS (D DISK) PD54
SUPER STARDUST STŘÍLEČKA R39, T53(A), T55(A)
SUPER STREET FIGHTER II TURBO BOJOVÁ R45
SUPER TENNIS T23
SUPERCARS ZÁVODY AUT R01, N07
SUPERCARS 2 ZÁVODY AUTÍČEK R07
SUPERFROG ARCADE R18(A), R47
SUPERHERO ADVENTURE R38
SUPERMACY STRATEGIE N03
SUPERNIBBLY HŘÍČKA R39
SUPERSKI PRO SPORT R43
SUPERVISION H30
SUSPICIOUS CARGO ADVENTURE/AKČNÍ R12
SVETAK BOB ADVENTURE R23, N24
SWITCHBLADE ARCADE N16
SYNDICATE AKČNÍ, STRATEGIE R19, T22, N23, R43
SYNDICATE:AMERICAN REVOLT AKČNÍ STRATEGIE R36
SYNNERGIST ADVENTURE, SCI-FI HOROR VP51, R57, N57
SYSTEM SHOCK AKČNÍ R36
T-RACER ARCADE R47, T54
TAJEMSTVI OSLIHO OSTROVA ADVENTURE R29, N32
TANK X STUFF HŘÍČKA R44
TARGHAN ARCADE,RPG N15
TARZAN ARCADE N12
TAZMANIA T23
TEAM 17 F35
TEAM SUZUKI SIMULÁTOR MOTOCYKLU R06
TEDDY BOYS T22
TEKWAR T55
TERMINAL VELOCITY 3D AKČNÍ R46, T51, T55(PC)
TERMINATOR 2 ARCADE R22, T23
TERMINATOR 2029 AKČNÍ R21
TERMINATOR: FUTURE SHOCK SCI-FI, AKČNÍ R53, T55
TERRACIDE 3D SIMULÁTOR, SCI-FI VP55
TEST DRIVE ZÁVODY AUT R06
TEST DRIVE II ZÁVODY AUT R06
TEST DRIVE III ZÁVODY AUT R06
TETRIS T22
TFX LETECKÝ SIM. R24, T55
THEATRE OF DEATH T55
THEME PARK STRATEGIE R34(PC), R47(A), T47, R53, N56
THEXDER 3 SCI-FI, ARKÁDA VP53
THIS MEANS WAR STRATEGIE, SCI-FI R53
THREE WEEKS IN PARADIES N03
THUNDER CATS ARCADE N08
THUNDERBIRDS ADVENTURE N13
THUNDERSCAPE DUNGEON, FANTASY R51
TIE FIGHTER SIMULÁTOR R33, T47
TIGER PILOT VRTULNÍK R17
TILT PINBAL R52
TIME GATE R53
TIME WARNER INTERACTIVE F35
TIMEKEEPERS LOGICKÁ HŘÍČKA, SCI-FI R52
TOMAHAWK SIMULÁTOR VRTULNIKU R06
TOP GEAR 2 SIMULÁTOR, AUTA R41
TOP GUN „FIRE AT WILL" LETECKÝ SIMULÁTOR, FILM R54
TOP STEN RE41
TORRIN'S PASSAGE ADVENTURE, POHÁDKA R53
TOTAL RECALL ARCADE R07, N07
TOUCHÉ ADVENTURE, HISTORICKÝ R53
TOWER ASSAULT T46(A), T54(PC)
TOWER OF BABEL LOGICKÁ R02
TOWER OF SOULS 3D ARCADE R47
TOWER POWER AKČNÍ ŠACHY R41
TOWERS DUNGEON R44
TOYOTA CELICA GT RALLY SIMULÁTOR AUT R06
TRACK ATTACK SIMULÁTOR, AUTA VP53
TRANSPORT TYCOON STRATEGIE R40
TRANSPORT TYCOON STRATEGIE
TRANSPORT TYCOON DELUXE STRATEGIE OBCHODNÍ, DOPRAVA VP51, R53
TRAPS`N`TREASURES T37
TRICK OR TREAT HŘÍČKA R44
TRODDLERS LOGICKÁ PRO 2 R30(PC), T22(A)
TROLLS, THE AKČNÍ R21, T23(A)
TRUDNAJA DOROGA N09
TUBULAR WORLDS AKČNÍ R31, T37(A)
TURBO TRAX ZÁVODY AUT R52
TURRICAN ARCADE R05
TURRICAN 2 ARCADE R05
TURRICAN 3 STŘÍLEČKA R25, T37
TUSKER R01, N03
TWILIGHT BUDOUCNOST R49
TWIN WORLD R01
TXF T38
TYPY HER S31
TYRIAN ARKÁDA PD53
UFO:ENEMY UNKNOWN STRATEGIE R28(PC), N30(PC), R38(PC), R44(A,CD32), T54(A)
UGH T16
ULTIMA I DUNGEON R51, N51
ULTIMA II DUNGEON R54, N54, N56
ULTIMA UNDERWORLD II DUNGEON R15, N16, N17, N18+
ULTIMA VII: BLACK GATE T51
ULTIMA VII PART TWO: SERPENT ISLE T51
ULTIMATE BODY BLOWS T55
ULTIMATE FOOTBALL SPORT R36
ULTIMATE FOOTBALL 2 SPORT, AMERICKÝ FOTBAL R54
ULTIMATE PINBALL CHALLENGE PINBAL R31
ULTIMATE SOCCER MANAGER STRATEGIE, SPORT R48, T55(A)
UNIVERSE ADVENTURE R36, N36
UNLIMITED ADVENTURE EDITOR PRO DUNGEON R22
UNNATURAL SELECTION STRATEGIE R24
UNREAL ARCADE R10
US GOLD SSI F35
US NAVY FIGHTERS (AIR COMBAT S.)SIMULÁTOR R41
USAGI YOJIMBO BOJOVÁ R13
USS TICONDEROGA STRATEGIE R46
UTOPIA T37
VAL D'ISERE SKIING AND SNOWB. SPORT R43
VALHALLA AND LORD OF INFINITY DUNGEON R31
VALHALLA BEFORE THE WAR ADVENTURE VP39
VAXINE T37
VEIL OF DARKNESS AKČNÍ, ADVENTURE N17
VEIL OF DARKNESS ADVENTURE R16
VENDETA AKČNÍ ADVENTURE N36
VFX1 - VIRTUÁLNÍ PŘÍLBA H50
VICTORY GOAL FOTBAL R47
VIKING CHILD T37
VIRGIN F35
VIROCOP STŘÍLEČKA R48, R50
VIRTUA FIGHTER BOJOVÁ R46
VIRTUA CHESS ŠACHY R49
VIRTUAL KARTING SIMULÁTOR, MOTOKÁRY R53
VIRTUAL KARTS ZÁVODY, MOTORKY R53
VIRTUAL POOL KULEČNÍK R46
VIRTUAL TENNIS SPORT, TENIS R54
VIRTUÁLNÍ REALITA S30
VIRTUOSO STŘÍLEČKA R42
VIRUS T37
VOYAGES OF DISCOVERY STRATEGIE R47
VROOM T17
WACKY WHEELS SIMULÁTOR R40
WALKER STŘÍLEČKA R19, T37, T55
WALKERZ HŘÍČKA R42
WAR IN MIDDLE EARTH STRATEGIE R07, N07
WAR IN THE GULF STRATEGIE R19, T22
WARCRAFT T46, T53
WARCRAFT II - TIDES OF DARKNESS STRATEGIE, STŘEDOVĚK VP50, R53, T55
WARCRAFT: ORCS AND HUMANS STRATEGIE R39, N51
WARGAME CONSTR.SET II:TANKS! STRATEGIE R37
WARHAMMER SHADOW OF THE HORNED RAT BOJOVÁ STRATEGIE,FANTASY R55
WARLORDS STRATEGIE R08
WATCH TOWER AKČNÍ, VOJÁČCI R54
WAXWORKS RPG,DUNGEON N15
WAY OF EXPLODING FIST SPORT, KARATE R03
WAYNE GRETZKY'S NHLPA ALL-STARSSPORT, HOKEJ R53
WEEN ADVENTURE R19
WEREWOLF VS. COMANCHE 2.0SIMULÁTOR VRTULNÍKU PD50
WEST ADVENTURE ARCADE AKČNÍ R33
WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SADVENTURE R25
WHITE MEN CAN'T JUMP SPORT, STREETBALL R52
WHIZZ 3D PLOŠINOVKA R48
WHO KILLED SAM RUPERT? ADVENRURE R38
WHO SHOT JOHNY ROCK? AKČNÍ R30
WILD BLUE YONDER ENCYKLOPEDIE R38
WILLY BEAMISH ADVENTURE N21
WING COMMANDER T55
WING COMMANDER 2 STŘÍLEČKA R16
WING COMMANDER 3 SIMULÁTOR R41(PC), T51, R52(3DO)
WING COMMANDER 4 SIMULÁTOR, FILM, SCI-FI VP50
WING OF FURY T37
WINGS LETECKÝ SIM. R03
WINTER GAMES SPORT R02
WINTER OLYMPICS-LILLEHAMMER 94 SPORT R25
WIPEOUT ZÁVODY, RAKETKY R53
WITCHAVEN AKČNÍ, STŘEDOVĚKÁ FANTASY R52
WITCHHAVEN T55
WIZARD DUNGEON R29
WIZARDRY VII DUNGEON R15, N21, N23, N24
WOLF SIM. VLKA R42
WOLFENSTEIN DUNGEON R54
WOLFENSTEIN 3D AKČNÍ R31
WOLFCHILD ARCADE R11
WOLFPACK SIMULÁTOR PONORKY R28
WONDERBOY II T22
WOODRUFF ADVENTURE, HUMORNÉ SCI-FI R50
WORLDS OF LEGEND DUNGEON R19
WORM IN PARADISE ADVENTURE R07
WORMS ARCADE STRATEGY, VÁLKA S ČERVY PD50, R51
WORMS-REINFORCEMENTSAKČNÉ STRATEGICKÁ, ČERVY R55
WRATH OF THE DEMON ARCADE R10
WRATH OF THE GODS ADVENTURE R38
WRESTLEMANIA-THE ARCADA BOJOVÁ, AKČNÍ R54
WWF 2 T23
X TREME RACING ZÁVODY AUT VP54, R54
X-COM: APOCALYPSE STRATEGIE, SCI-FI VP52
X-COM:TERROR FROM THE DEEP STRATEGIE R44
X-WING SIMULÁTOR R18
XENOMORPH RPG R04, N05
XENON II - THE MEGABLAST STŘÍLEČKA R02
XP8 ARCADE, SCI-FI R57
YIE AR KUNG-FU SPORT,BOJ N05
YO!JOE! AKČNÍ R20
YOLKFOLK DIZZY CHODÍČKA SKAKACKA N20
YORK NEMESIS ADVENTURE, FANTASI R55
Z STRATEGIE VP50
ZA ZELAZNA BRAMA T55
ZEEWOLF ARCADE R40, T46(A)
ZEEWOLF 2 WILD JUSTICE STŘÍLEČKA S VRTULNÍKEM R55
ZEPPELIN STRATEGIE R39
ZOMBIE ARCADE N13
ZOOL T16, T22
ZOOL 2 ARCADE R23, T51

Máte všech 58 pohromadě?

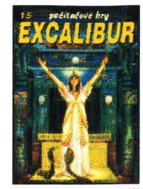
Rádi Vám pomůžeme!

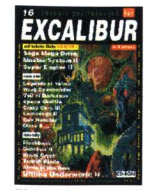
číslo **11** 20 Kč

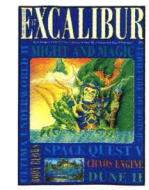

číslo **12** 20 Kč


číslo **13** 20 Kč

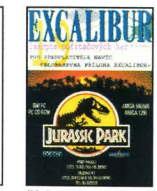
číslo **14**


číslo **15** 20 Kč

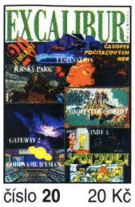

číslo **16** 20 Kč


číslo **17** 20 Kč

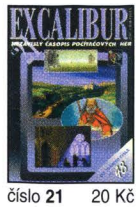
číslo **18**


číslo **19** 20 Kč

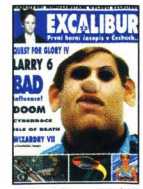
číslo **19+** 15 Kč

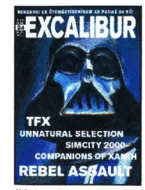

číslo **20** 20 Kč

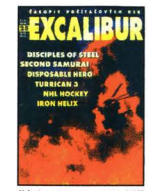
číslo **20+** 15 Kč

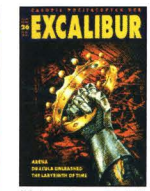

číslo **21** 20 Kč

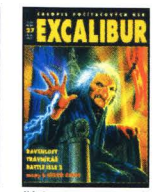
číslo **22** 20 Kč


číslo **23** 20 Kč


číslo **24** 20 Kč


číslo **25** 20 Kč


číslo **26** 20 Kč


číslo **27** 20 Kč

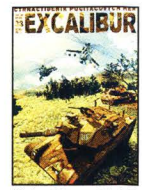
číslo **28** 20 Kč

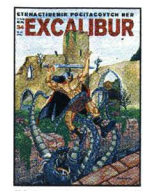
číslo **29** 20 Kč

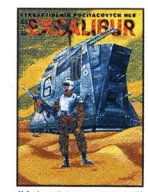
číslo **30** 20 Kč

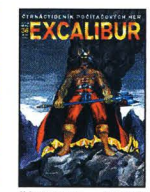
číslo **31** 20 Kč

číslo **32** 20 Kč

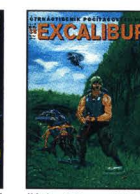

číslo **33** 20 Kč


číslo **34** 20 Kč

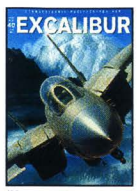

číslo **35** 20 Kč

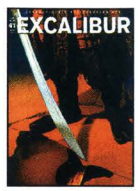

číslo **36** 20 Kč

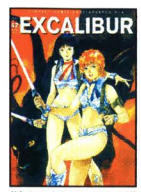
číslo **37** 20 Kč

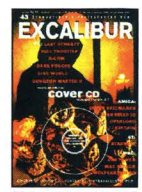

číslo **38** 20 Kč

číslo **39** 20 Kč

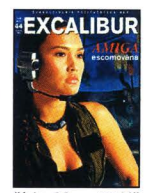

číslo **40** 20 Kč


číslo **41** 20 Kč


číslo **42** 20 Kč



číslo **43** 20 Kč

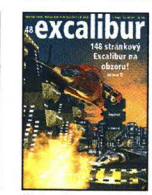


číslo **44** 20 Kč

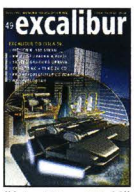
číslo **45** 20 Kč

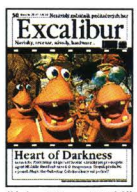
číslo **46** 20 Kč

číslo **47** 20 Kč



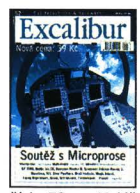
číslo **48** 20 Kč


číslo **49** 20 Kč

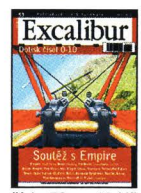


číslo **50** 75 Kč

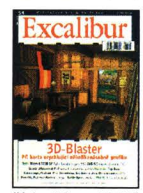
číslo **51** 85 Kč



číslo **52** 40 Kč



číslo **53** 40 Kč



číslo **54** 40 Kč

číslo **55** 40 Kč

č.**56+CD** 140 Kč

ZPRÁVA PRO PŘÍJEMCE (PŘÍKLAD)

Excalibur 20-27,33	=180 Kč
Excalibur 50	= 75 Kč
Excalibur CD 50,52	=150 Kč
Excalibur 56 + CD	=140 Kč
příplatek doporučeně	=20 Kč
CELKEM	**565 Kč**

Starší Excalibur CD

Excalibur CD 50 Cena 75 Kč
PC: Air Power, Buried in Time, The Dig, Mechwarrior 2, Pinball Illusion, SQ6, Worms...

Excalibur CD 52 Cena 75 Kč
(CD-ROM magazín 1)
PC: Dual Module Player, Fast Tracker, Apache, Entomorph, Fatal Racing, Kingpin, Project X, Shivers, Superfrog, Ultimate Body Blows, Wing Commander IV, Chess Housers, DDM Soccer '95, Rol Crusaders, Scorched Earth. **MAC:** File Typer, Graphic Converter, Launcher, Mac LHA, Super Memory, Dark Forces, Marienbad, Nether World, Oxyd, SideMinder!, Swoon, Zap'T'Balls. **AMIGA:** LHA, LZH SFX, LZX, UnARJ, UnRAR, DMS, ReOrg, Balder's Grove, China Callenge 3, Cursed Kingdoms, Miniblast, Knights, Pong, Shooter, Space Taxi, Damage 3D, Deluxe Pacman AGA, ECS, Extreme Violence, Scorched Tanks 1.85, Thesius XII, Think a Mania, Viper, Nemac IV, Vzpoura.

Excalibur 56 + CD Cena 140 Kč
Mnohasetstránkový Excalibur na CD! Interaktivní hra o video „Poborský dal góla"- . Přes 1000 programů (hry, dema, shareware, freeware...)
PC-hry-dema: Age of Rigles, Albion, Cyberkid, Daey Thompso's Class Decathlon, Fighter Duel, Gearheads, Greed, Iron Blood, Mudwall, PBA Bowling, PGA Golf '96, Piranha, Quake 1.0, Rebel, Retum Fire, The Settlers II, Shattered Steel, Subspace, Total Mania, Total Slaughter, Virtual Snooker.
AMIGA-hry-dema: AB3D, Ballunacy, Boulderdash 3D, BorisBas, Breathless 1.1, Desert Apache, Final Uni, Nemac IV 3D T 1.1, Capital Punishment beta demo 5.0, Putty Squad, Slam Tilt, Speed!!!, Teeny Weenys, Ten Agent, Tomcat, Trapped.

Funguje na CD-32.
MACINTOSH-hry-dema: A-10 Attack!, Civilization, Curse of Dragor, Flashback, Marathon II, Sim Ant, Sim Earth Explorer, Sim Life, Tubular Worlds, Warcraft, Warlords II, Wing Commander IV.
PC, AMIGA I MACINTOSH: Další stovky dem...

Excalibur 57 + CD Cena 100 Kč
PC-hry-dema: 3D Ultra Pinball II, Archimedian Dynasty, Gene Wars, Larry VII, Lords of Realms II, Pinball Construction Kit, Screamer II, Syndicate Wars, Swiv 3D, Take your best shot, Warwind.
AMIGA-hry-dema: Antz, Black Dawn II, Brain Damage Pinball, Genetic Species, Hideous, Mega-Typhoon, Lost on Parrot Island, P.L.E.B.s, Scions of a F.W. - Almagica, Stratego, ThunderDawn, Turbo Lode II, Trappped August preview, Uropa II, Valhalla 3 Demo... ... a dalších několik set programů. *Na A500-A4000 přímo spustitelné, nefunguje na CD-32.*

Historické Amiga magazíny

Extra nabídka pro Amigisty: staré (a dobré) Amiga magazíny, u nichž historická hodnota převyšuje hodnotu informací. Stojí za to je mít! **Čísla 3, 4, 5 a 6 stojí celkem 80 Kč.**

12 čísel 1200 Kč Předplatné Excalibur + CD 6 čísel 600 Kč

Jak získat nabízené tituly?

Složenkou typu C poukážete peníze na adresu **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1** a na zadní část složenky do *„Zprávy pro příjemce"* napíšete za co a kolik platíte. Za doporučené zasílání je příplatek 20 Kč / zásilku. Zaplacené tituly obdržíte do 14 dnů poštou.

Dotazy a připomínky volejte tel./fax 02/66712315-6 v pracovní dny mezi 9. a 15. hodinou.

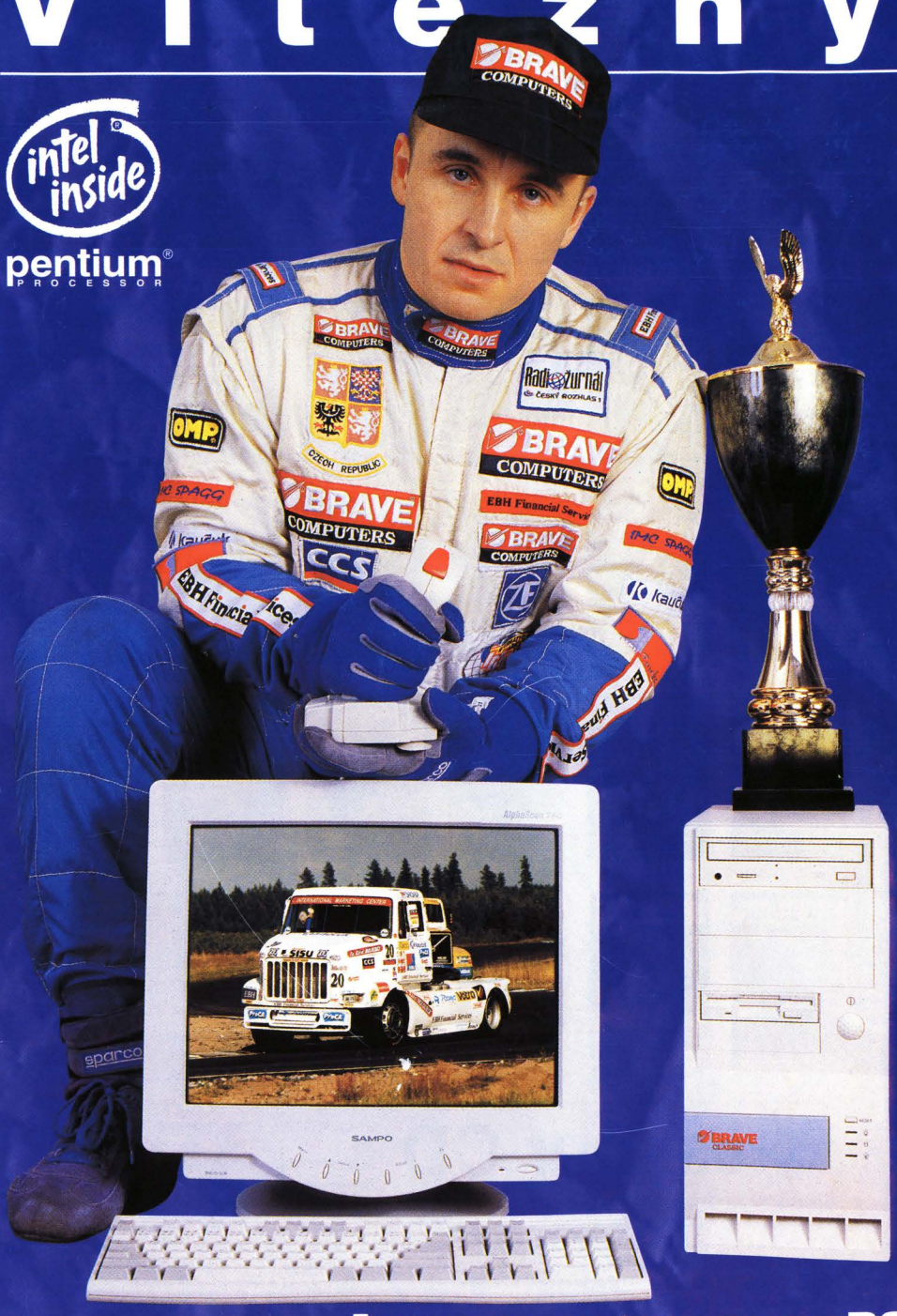
Vítězný pár

intel inside
pentium® PROCESSOR

BRAVE COMPUTERS

CHIP Česká vydání Tip
březen '94
září '95
červenec '96

PC MAGAZINE CZECH EDITION EDITORS' CHOICE
červenec '95
listopad '95
květen '96
červen '96
prosinec '96



Martin Koloc

European Truck Racing Champion 1996

a

počítač BRAVE Classic

„Perfektní sladění komponent, vysoký výpočetní výkon..."
PC MAGAZINE 12/96

AUTORIZOVANÍ PRODEJCI PC BRAVE

BENEŠOV U PRAHY: ABS Import, Malé náměstí 233, Tel.: 0602 433 701 BOSKOVICE: AGcomp, Masarykovo nám. 27, Tel.: 0501/45 41 03-04 BRNO: ProCA, Purkyňova 99, Tel.: 05/411 221 72-6 BRNO: ProCA, Elektrodům, Jánská ul., Tel.: 05/422 104 87 BRNO: ProCad, Hudcova 78, Tel.: 05/415 133 45 BŘECLAV: ProCA, Husova 3, Tel.: 0627/32 23 55, 241 10 ČESKÉ BUDĚJOVICE: LIBRA Electronics, Chelčického 13A, Tel.: 038/731 17 42-45 ČESKÉ BUDĚJOVICE: RAMM, Žižkova 17, Tel.: 038/558 06 DĚČÍN: DeCe Computers, Žerotínova 378, Tel.: 0412/221 13 FRENŠTÁT POD RADHOŠTĚM: COMELS, Náměstí míru 18, Tel.: 0656/83 64 41 FRÝDEK MÍSTEK: COMELS, Malé nám. 100, Tel.: 0658/369 97 HAVÍŘOV: NOW, Kosmonautů 12, Tel.: 069/64 10 760, 64 12 890 HRADEC KRÁLOVÉ: 2EL, Riegrovo nám. 1493, Tel.: 049/306 80 HRADEC KRÁLOVÉ: LIBRA Electronics, Velké nám. 28, Tel.: 049/67 23 51 JABLONEC NAD NISOU: APSIS, Anenské nám. 7, Tel.: 0428/31 09 05 JIHLAVA: M-SOFT, Jana Masaryka 12, Tel.: 066/206 23 KARLOVY VARY: KANCELÁŘSKÉ SYSTÉMY, Sokolovská 77, Tel.: 017/496 11-12 KUTNÁ HORA: BITEST, Štefánikova 8, Tel.: 0327/551 18 LIBEREC: ProCA, Široká 32, Tel.: 048/259 58 LOUNY: ProCA, Mírové nám. 129, Tel.: 0395/39 08 MARIÁNSKÉ LÁZNĚ: VALET TECHNIK, Nádražní 294, Tel.: 0165/62 21 51 OLOMOUC: HVS PLUS, Blažejské nám. 13, Tel.: 068/522 90 61 OPAVA: ProCA, Náměstí Republiky 11 (OD Breda), Tel.: 0653/60 64 27 OSTRAVA: ProCA, Valchařská 15, Tel.: 069/23 27 25 OSTRAVA: NOW, 28. října 29, Tel.: 069/611 61 24 OSTRAVA: ProCA, Sokolská 39, Tel.: 069/21 22 65 OSTRAVA: VISTA-TCO, Dvořákova 26, Tel.: 069/22 38 43 OSTRAVA-PORUBA: GS Dataservis, Slavíkova 6168, Tel.: 069/691 41 01 PARDUBICE: BECO, Jindřišská 2038, Tel.: 040/621 00 49 PARDUBICE: BITEST, Staré Čívice 255, Tel.: 040/697 11 92-3 PLZEŇ: LIBRA Electronics, Zbrojnická 6, Tel.: 019/722 62 33 PRAHA 1: ProCA - shop, Skořepka 1057/6, Tel.: 02/242 195 81 PRAHA 5: LIBRA Electronics, Nádražní 92, Tel.: 02/53 89 02 PRAHA 7: TRITAURUS, Veletržní 45, Tel.: 02/37 01 28 PRAHA 10: ProCA, Na Vinobraní 1792/55, Tel.: 02/67 28 37 77, Fax: 02/672 831 20 PRAHA 10: LIBRA Electronics, Úvalská 38, Tel.: 02/781 71 85 PRAHA 10: Alpako, Milánská 410, Tel.: 02/786 91 83 PRAHA 10: ALWIL Computers servis, Průběžná 76, Tel.: 02/782 26 31 PŘEROV: TILL CONSULT, Čechova 29, Tel.: 0641/20 19 15-17 TEPLICE: CBS, Dubská 1535, Tel.: 0417/455 65 TIŠNOV: ProCA, Havlíčkova 825, Tel.: 0504/410095 TURNOV: 2EL, Bezručova 788, Tel.: 0436/218 89 ZÁBŘEH: ProCA, Postřelmovská 1B, Tel.: 0648/881 27 ZLÍN: TILL CONSULT, Tř. Tomáše Bati 299, Tel.: 067/60 12 29 ZLÍN: TRITAURUS, Nad školou 763, Tel.: 0601 213 034 ŽĎÁR nad SÁZAVOU: LIBRA Electronics, Nádražní 24, Tel.: 0616/268 12, 261 95

LIBRA ELECTRONICS s.r.o.

ProCA s.r.o.
SPOLEČNÝ PROJEKT

Sestavíme libovolnou konfiguraci PC dle Vašich požadavků.

Logo Intel Inside a logo Pentium Processor jsou registrované ochranné známky Intel Corporation.